3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.51
特稿
金羊毛之旅
——掀开微软掌机之谜
主打攻略
杀戮地带 解放
PSP
天地之门2 武双传
PSP
最终幻想V Advance
GBA
激斗！自制机器人
NDS
特别策划
"奸商"访谈实录
——对谈游戏商人，探悉你所不知道的游戏市场内幕
SONY
UMD
话梅杂志&3DM-SMV

看 掌机王SP

只要在2006年11月19日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中167页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第53辑上公布，敬请关注。



话梅杂志&3DM-SMV

▼ 本辑特别关注



一场探悉行业内幕的访谈 P119.

特别策划

“奸商”访谈实录

深度解析国内电玩市场
游戏店行业内幕大曝光

特约记者 VS. 游戏商人

面对面访谈



P78. 身临杀戮战场的最前线

杀戮地带 解放

PSP 剧情流程攻略

系统模式详解
战地要素讲解
敌兵、武器、技能完全解析

国际联盟与海尔星人的战争还将继续上演！
侵略与反侵略的解放战争进行到白热化阶段！



水晶旋律再临GBA P96.

最终幻想V Advance

详细攻略 GBA

流程难点详解
全职业能力分析
隐藏要素全公开

带你领略经典的
《最终幻想》的魅力！

话梅杂志&3DM-SMV

掌机王 Sp

Vol.51



美术总监：吴松

本辑赠品



《口袋妖怪 钻石·珍珠》茶杯垫



口袋光环Vol.51

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录CONTENTS

话梅杂志&3DM-SMV

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，我们不予承担任何责任。
2. 独家授权——我们采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权我们以任何形式使用、编辑、修改此稿件，我们不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向我们投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以我们收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成我们或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游·戏·索·引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

话梅杂志&3DM-SMV



作为日本知名的RPG制作小组之一、拥有《黑云》、《暗黑编年史》、《勇者斗恶龙Ⅷ》、《银河游侠》、以及尚未发售的《圣女贞德》等作品的Level5一直是毁誉参半的话题对象。尽管有着一流的制作实力，可社内作品却一直由其他公司代为发行。今年10月11日，该社正式宣布自立门户，开始对本社游戏实行自产自销的经营方针。而行动的第一步，就是这款将在2007年情人节次日发售的《雷顿教授与不可思议之镇》。

话梅杂志&3DM-SMV

本作作为Level5自行发卖的第一款游戏，被赋予了“奇幻解谜AVG”这样一个怪怪的名称。正如社长日野晃博所说，“Level5自行发售的第一款游戏，要从以前Level5作品的既定框架中跳出。”言出力行，该作品的发售平台也选择了以前从未涉足过的NDS，可见这次Level5的开拓决心。



同时，“《雷顿》系列”也确定要以3部曲的形式推出，所以本作的成功与否将直接关系到后面两作的受关注程度。这个以RPG见长的公司到底能否实现自己的预期目标呢？

主人公介绍



雷顿教授

一顶黑色礼帽是他的常备形象。身为一名考古学家，雷顿知识广博，并热衷于各种奇异的谜题。



CV资料

大泉洋
Yo Oizumi

1973年4月3日生于北海道，B型血。凭借HTB的深夜节目“水曜どうでしょう”而在日本走红，近年也参与过众多剧场版动画的演出，代表作有《哈尔的移动城堡》、《勇敢的故事》。



卢克



自称是雷顿教授的助手，作为教授的弟子，他也要挑战各种谜题吗？



CV资料

堀北真希
Maki Horikita

1988年10月6日生于东京，B型血。15岁以出演日剧《いつもふたりで》出道，之后又凭借出演御宅族题材的著名电视连续剧《电车男》而在中国和日本人气飙升。今年10月，堀北真希在电视剧《铁板少女茜》中正式开始了自己的主角生涯。

话梅杂志&3DM-SMV

序章

一天，雷顿教授接到一份委托，要求他将2个月前死亡的大富豪——阿伦·莱茵福特留下的隐藏遗产找出。雷顿教授感觉到这份委托中不同寻常的谜之气息，决定和弟子卢克一起去拜访委托人。

富豪之死



▲围绕遗产展开的谜题是本作一切的开始。

遗产之争



◀莱茵福特家的家传宝物“黄金果实”就是这次的寻找目标。故事伊始，没有任何关于该宝物的具体线索。

遗产之争



▶充满铜臭味的遗产分配一直是豪门无可避免的问题。

谜题接踵而至



▶序章即将结束之际，最初的谜题也摆在了雷顿教授的面前。而这，仅仅是一个开始……

莱茵福特家族

赛罗魅夫人

本次事件的委托人之一，也是死去的阿伦·莱茵福特的遗孀。

拉蒙

莱茵福特家雇用人员之一，负责管理船只。

博布

阿伦的弟弟，也是事件的委托人之一，为人十分吝啬。

ボブ
サロメのネコ好きにも困ったもんだ。あんたがレイトン先生かね。わしはボブだ。依頼人の一人だが…。

话梅杂志&3DM-SMV

其他魅力角色



切尔密警官

故事进行到中途发生了杀人事件，此人就是杀人事件的负责警官。

奇怪的老人

被谜团重重包围的老人，引人注目的巨大布袋中到底藏了什么东西呢？

谜之少女

中途出现的少女，似乎掌握着很大的秘密。



罗伊

阿伦的外甥，事件的委托人之一，拥有很强的自尊心。

克罗蒂亚

赛罗魅夫人的爱猫，由于受到主人的溺爱，所以极其任性。

谜题已经解开了！

主人公雷顿教授是一名考古学家，同时也对解谜抱着狂热的兴趣。为了完成委托，雷顿来到了谜团重重的城镇，同行的还有他的弟子卢克。在这里等待他们的，是一个个谜题……



▲充满西方动画风格的画面也是本作的一大特点。

话梅杂志&3DM-SMV

谜之事件，充满惊奇的故事

富有推理性的故事是本作的核心之一，尽管雷顿的目的只是寻找豪门遗产，不过这类事件往往会节外生枝。出人意料的杀人事件，将整个城镇卷入一个巨大的谜团中。下面介绍的故事紧接序章展开，惊险刺激的侦探谜题等着你去解开！

就在雷顿教授到达城镇并准备开始黄金果实的搜寻工作时，突如其来的杀人事件给故事增添了血腥和阴霾，雷顿教授也因此被卷入了预想之外的繁琐事件中。更有甚者，一位形迹可疑的男子也开始暗中追击雷顿，谜题一步一步变得扑朔迷离起来……



▲杀人事件是雷顿教授要面对的第一个大难题，真正的犯人究竟是谁？



▲充当管家的角色一般都是凶案的第一目击者。

杀人事件发生！



▲被害者正是依赖人之一的罗伊，嫌犯会是其他遗产继承人其中之一吗？

消失的猫

▲在寻找遗产之前，赛罗魅夫人要求优先找出自己的猫。难道猫也隐藏了某些秘密吗？

▼画像中的美丽少女，这里也有谜题？

古老画像中的秘密

可疑男子的身影

◀暗中逼近雷顿教授的可疑男子，他到底是谁，有什么目的？



▶表情忧郁的少女，难道她是遗产秘密的关键持有者？

突然出现的少女

话梅杂志&3DM-SMV

解谜AVG的真身！依靠解谜推进情节

作为故事主要发生地点，也就是游戏标题中的“不可思议之镇”里，居住着许多本地居民，他们共同缔造了镇子的繁荣。他们往往能向玩家提供许多重要线索，而获得这些情报的方法，就是解答他们设置下的谜题。谜题的种类繁多，从瞬间思考到数学问题，应有尽有。不过玩家可以放心，解答这些题目并不需要太过高深的专业知识，普通玩家只要好好思考一番，都是可以顺利通过的。

▶这位叫福里克的眼镜男孩是镇民之一，他也会向教授刁难一番吗？

看图解谜，找出与示例图片形状相同的图形。

更多的谜题还在等着我们……

▲城镇的入口处。要想进入城镇就必须通过入口处的吊桥，在此看守的大叔看来也不会那么简单就让我们通过呢。



▶解开谜题后吊桥放下，终于可以进入了。



谜题监修　多湖辉

本作中的大量谜题的提供者兼顾问！多湖辉著有“《头的体操》系列”作品，该系列共有23集，篇幅超过1200万字，其中收录了各种充满幽默和灵感的问题，是日本谜题界的权威。

个人简介

1926年出生，心理学家，千叶大学名誉教授。为人亲切，话语幽默，在日本的各大电视台频繁出演，并多次进行巡回演讲，是日本教育界的专家。除了“《头的体操》系列”外，还著有其他教育著作。



话梅杂志&3DM-SMV

究竟玩家要挑战什么样的谜题？

前文已经叙述了谜题在本作里的重要性，这些谜题的总数过百，在此只能介绍其中的一小部分。好了，赶快来先睹为快吧！

趣味分酒

ナゾ 11　ヒントメダル： 11

ワインで満たされた8リットルのカップと空の5リットル、3リットルのカップがある。
カップには目盛りがないのだが、他の道具を使わずに、8リットル、5リットルのカップに4リットルずつ分けてほしい。



桌面有8升，5升和3升的无刻度容器各一个，其中8升的容器中装满了红酒。在不借助其他道具的前提下，怎样才能把8升的红酒平均分配到8升和5升的两个容器中呢？

搜查巨大怪物

ナゾ 31　ヒントメダル： 10

あっ！街があぶないっ！

今にも街に襲いかかろうとしている巨大モンスターの目をひと突きにしてくれ！！



这是一道视觉题目，危险的巨大怪物入侵了城镇，从下屏的图片中寻觅出怪物的身影。

你让谁来理发？

ナゾ 50　ヒントメダル： 10

この町には二人の理容師さんがいる。
他の町までは遠いので、町の住人は全員このどちらかに髪を切ってもらうという。

さて、この二人の絵を見て、あなたならどちらに髪を切ってもらう？

ヒント★★★
あとで解く
A
B
胸のボタンを押して回答

小镇上只有两个理发师，所有人的理发工作都由他俩完成。观察下屏图片中的两位理发师，你会挑选哪位来给自己理发呢？

数字解谜

ナゾ 90　ヒントメダル： 10

1から9までの数字が書かれたタイルをはめこむことで解除するカギがある。
並べ方のルールは、タテヨコに線でつながれた3個の数字をかけあわせた数字が同じ数になることだという。

タイルは9個だが、はめこむ場所は7個しかない。2個は使わないということだ。

あなたに解けるだろうか。



从1到9这九个数字中选择七个添入嵌板的空位，使得横行和竖行的三个数字之和相等。

话梅杂志&3DM-SMV

开发者的访谈

《雷顿教授》的诞生及制作相关



冲击性的相遇

——首先，能向我们说说二位的相遇经过吗？

多湖： 刚开始某人跟我说，有读者是拙作《头的体操》的忠实拥趸，并坚持要同我见面。实际见到他们时，一位西装革履，而另外一位则是穿着夹克。当时就在我想："啊，竟然是'皮包族'呢。"的时候，对方便自我介绍说："我是日野社长。"

日野： 那天的事情我还记得很清楚。原本我也打算正装拜访的，不过看来被多湖老师给无视了呢。（笑）

多湖： 日野先生说他从小时候就开始阅读拙作《头的体操》，并成为了我的拥趸。他很诚恳地说"请一定要将《头的体操》游戏化！"那时，我的头脑里对这个游戏应该是什么样子完全没有概念，接着日野先生 就跟我说："总之请先访问我们Level5的主页吧。"那天大概就谈了这么多。

日野： 多湖老师见到我们的时候还好好露了一手，当时我就在想这真是一位很有童心的先生，只要有他，我们相信一定可以做出非常有趣的作品来。

多湖： 后来，我到Level5本社拜访的时候，还真被他们办公室的情况吓了一跳。参观会议室的时候，就感觉非常宽敞。那里放置了许多小道具，我当时就在想这真是一个非常有趣的公司呢。之后，Level5的全社人员聚在一起讨论的场面也给人非常活力且干劲十足的感觉。当时我就被感动了，被他们一起工作一定是件非常有趣的事情。

强烈的信念和严格的要求

——那么，我可以再问问《雷顿教授与不可思议之镇》在决定正式制作时的情况吗？

城镇风貌

雷顿教授来到的城镇从表面上看是一个祥和的世外桃源，然而镇中心那座形状奇怪的塔却有着难以言喻的不协调感。这里不仅仅隐藏着黄金果实，还有很多的秘密有待玩家去探索。

民居

食堂

▶▲这座奇怪的塔在夜晚看来显得更加诡异，什么时候能进入这里一探究竟？

话梅杂志&3DM-SMV

日野：最开始，我向多湖先生提议说，直接使用《头的体操》里面的问题，并加上故事要素将其制作成游戏。不过，当时日本游戏市场“脑系列”啊，“某某教授监修”等作品实在太多了。

——的确是这样呢。

日野：尽管在这些游戏流行之前我们就开始进行了磋商，不过当正式决定将《头的体操》游戏化时，这些游戏已经非常流行了。好不容易请到多湖老师这样的业内行家，可绝不能让我们精心打造的作品就这样被埋没啊。所以，我们决定不能简单照搬《头的体操》草草了事，而应该在游戏进行的过程中穿插各种谜题，玩家解答后才可推进故事进行的这种方式。

——至今好象尚未有这样的游戏呢。

日野：是啊，我想做的就是这种全新类型的游戏。多湖老师作为一名大学教授，本身对魔术也有着相当的兴趣，这次主人公雷顿教授可以说也是多湖老师的一个投射。所以雷顿不光拥有“教授”的头衔，也戴了一顶很容易就让人联想起魔术的黑色礼帽。

——原来如此，多湖先生在制作游戏时，有没有向日野先生提出什么要求呢？

多湖：我的目标是让全家都能享受到游戏的乐趣，所以我当时就说：“请一定要做出理性的游戏来。”

日野：他的确有这么说过，“一定要做出让父母都推荐孩子去玩的游戏才行”。老师的这个意见我们也都是非常赞同的，如果做出适合孩子们玩的游戏是我们这次的努力目标。

多湖：不过，日野先生也向我提出了要求：“请让我自由使用《头的体操》里面2000种以上的问题。”这个要求对我而言是完全没有问题的，不过日野先生又对我提出新的要求，那就是要在游戏中加入30道以上的原创题目，当时听到这个我就仰天一叹，毕竟要构思出这些问题还是很有难度的。

——原来如此。

多湖：不过也托他的福，我得以一直维持着紧张的工作状态。（笑）很快，我组织了一个问题筹划小组，进行了3天2夜的合宿，这才将全新的问题给做了出来。每个人大约都想出来了15到20道题，这样真是有些为难呢。

——怎么会为难的？

多湖：当他们给我看NDS时，我才知道原来这台机器是附带触控笔的。日野先生这时又提出一个要求，就是解谜的时候一定要利用好这支触控笔。而我之前想的问题很多都是逻辑类的文字趣味题，这类题目怎样配合NDS的硬件机能其实是颇让人为难的。后来，我就看了一些NDS的游戏演示，受到了很大启发，“啊，原来还可以这样解谜！”这后来我就经常奔走到Level5公司，将我所拥有的知识最大程度地贡献出来。

日野：之前我虽然已经制作过很多游戏，

触摸操作，轻松有趣



Level5之所以选择NDS平台发售本作，很大程度上是看中了该平台的触摸屏设计。主角雷顿教授在城镇中移动等操作都可以运用触控笔轻松完成，只要轻轻点一下目的地就可以轻松到达，搜查可疑场所也变得异常方便了。

◀▼ 解谜时也要运用触摸屏的功能，如果一时想不出答案，不妨碰碰运气吧。

◀移动时先点下移动符号，然后再点击目的地就可到达。不要放过每个可能找到蛛丝马迹的地方哦！

话梅杂志&3DM-SMV

不过像《雷顿教授》这样的还是第一次，这无疑是非常有趣的。每当多湖老师提供给我问题，在该问题被作成游戏前，制作小组的同事都会自己试着解开谜题，真的很有乐趣。很多问题都是我们之前所不知道的，现在想起来真的是很开心啊。

多湖：我们合作得非常愉快。不过，我这里也有遇到困难的时候。本想组织组员去欧洲旅行一次并考虑新的问题，那段时间我的头脑仿佛都为了想问题而改变了构造。每当眼睛留意到一件事物时，会有“这个可能是一个很好的题材”这样的想法。我认为，一个好问题必然是经过多重筛选，在体力和脑力的极限下考虑出来的。

我们做出了令双方都非常满意的作品

——多湖老师考虑出来的问题会成为游戏的一部分，我想知道这方面的实现情况如何呢？

多湖：我在思考这些问题的时候非常辛苦，庆幸的是也得到了令我满意的回应。组员们经常讨论我思考出来的问题，并乐意将自己哪怕是稍微有趣，或者稍微灵感的东西告诉我。Level5 的大家都给我一种力量充沛的感觉。

日野：我们也想尽量做出满意的东西来，大家也都非常开心呢。多湖老师已经这么努力地为我们想问题，如果我们做出来的东西只是一个垃圾的话，那真是无颜面对老师了。在这个意义上，我们一定要做出令人满意的作品来。

——真的很期待。那么最后向对《雷顿教授与不可思议之镇》感兴趣的读者说一句话吧。

日野：这次是我们第一次在 NDS 上做游戏，对如何发挥硬件的性能，特别是触控笔这块进行了仔细研究。并且，在多湖老师这位权威人士的帮助下，我们将故事和谜题进行了完美融合，对本作质量有着充分的信心。我们会做出一款好游戏，希望朋友们都来试试这部作品。

多湖：我本来就批评过那种打打杀杀的游戏，但本作绝对不在我的批评范围内。和日野先生以及 Level5 的各位谈过以后，我觉得这个游戏具有非常积极的现实意义。为什么这么说呢？因为这个游戏的故事性很强，同时会充分带动玩家的头脑，是一款适合与家人和朋友同乐的好游戏，请大家务必要玩一下。



这是游戏中的一个重要系统，该包实际上相当于游戏中的主菜单。玩家可以在此存档，并查阅到之前的调查日志，许多对流程推进有至关重要的提示都藏匿其中。好好使用会让案情的破解事半功倍。



▶ 如果玩家忘记了流程中曾经获得的重要信息，可以在这里找到调查记录。

▶ 所有解过的谜题都在这里被记录下来。

话梅杂志&3DM-SMV

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

事件 日本游戏市场销售额增长，NDS依旧是最大功臣

2006年度上半财年软件销售TOP10

排行	游戏名称	制作公司	销量(套)
1	新超级马里奥兄弟	Nintendo	3,150,716
2	口袋妖怪 珍珠·钻石	Pokemon	1,586,360
3	进一步成人脑力锻炼	Nintendo	1,570,965 (3,366,938)
4	成人脑力锻炼	Nintendo	919,443 (2,839,910)
5	欢迎来到动物之森	Nintendo	891,674 (3,334,071)
6	俄罗斯方块DS	Nintendo	851,294
7	最终幻想III	Square Enix	771,925
8	成人英语锻炼 学英语DS	Nintendo	686,212 (1,393,443)
9	会说话的菜谱DS	Nintendo	525,268
10	宠物蛋的小店2	Bandai Namco	519,127









事件 E3 2007举办日期、地点确定



E3的主办方，美国娱乐软件协会(以下简称ESA)近日对外公开了2007年E3展的正式名称、举办日期和举办地点等详细信息。看过之前相关报道的玩家一定都知道，今年7月ESA宣布将对E3进行重大调整，不仅展出规模大幅度缩减，展出形式也发生了巨大的变化。此次是ESA确认E3改革消息后首次正式对外公开关于新E3的相关信息。

ESA对媒体确认，E3展将正式更名为E3媒体及商务高级会议(E3 Media and Business Summit)，举办地点将由原先的洛杉矶会展中心转移到位于圣塔莫尼卡的面积40000平方英尺的Barker Hangar进行。此外，展会的日期也进行了调整，由原先的每年5月改为现在的7月11日到7月13日三天召开。ESA官方还透露，尽管Barker Hangar的面积很大，但能够提供给E3展会的实际使用面积只有16000平方英尺左右。

ESA官方还透露，E3媒体及商务高级会议将由原先的对外开放式改为完全的组委会邀请式，也就是说，只有受ESA邀请的厂商和媒体才能出席，且绝大部分参展厂商都是ESA的注册会员。ESA主席Doug Lowenstein表示："新的E3将比原来更加私人化、重点化，同时也将比过去更加有效率。新E 3将为开发游戏、销售游戏以及宣传游戏的高层人士们提供最直接有效的交流途径，为他们提供他们最希望看到的东西。"

Lowenstein透露，新E3的产品展示面积大约在100到400平方英尺之间，在规模和声势上都比原先有大幅度缩减。"与会者可以重点体验那些计划在年末假期推出的游戏产品。"大部分的活动是在圣塔莫尼卡以及其他几个会议中心进行的。此外，Lowenstein还确认，新E3也将会举办一系列的交流活动以及业界高层人士的演讲。

话梅杂志&3DM-SMV

事件 Sony股票价格回升，但年度业绩预想值下调

最近对于Sony高层来说是一个值得高兴的日子，因为前些日子一直处于低靡状态的Sony股票行情终于出现了回升。东京证券交易所Sony的股票价格昨天上升了3.7%，收于每股4760日元(39.79美元)。

就在上个月，由于受证券投资公司对PS3死机问题担忧的影响，Sony股票在东京证券交易所的价格开始出现下滑，而此次股价回升对前一段时间下滑的3.6个百分点所造成的损失起到了一定程度的弥补作用。



股票虽然稳住，但业绩方面的硬伤却是无法挽回的。Sony公司宣布将7月发表的2006年度业绩的预想值向下方修正，虽然销售额和营业收入的总额8兆2300亿日元并没有进行修正，但是营业利润却大幅缩减了62%，由原预想的1300亿日元变更为500亿日元；当期纯利润则缩减38%，由原先的1300亿日元修正为800亿日元。此次Sony宣布下调预想值有两个最大的原因，其一是Sony公司生产的锂电池导致其他厂商的笔记本电脑起火，为此Sony回收电池花费的费用为510亿日元；其二便是家用游戏部门的总营业利润向下缩减了600亿日元。

游戏部门营业利润缩减的主要原因则是预定11月11日发售的次世代家用游戏主机PS3的价格下调而导致了160亿日元的缩减。另外，PSP掌机的销售额和利润也比当初计划值有所下调，PSP、PS2等现行主机的预想值共缩减了300亿日元。

另外，电子部门方面由于半导体等PS3所需元件的生产设备调整导致了生产效率低下，从而使得营业利润减少了330亿日元。

虽然由于以上诸多因素导致了业绩的向下修正，但是数码相机等人气商品的不断推出将会使电子部门的业绩得到恢复。而PS3主机也将会随着今后在全球的展开而在2007年度利润获得大幅改善。但愿PSP的销量也能在年末被PS3带动起来。

硬件 PSP与PS3联动更多细节公布，模拟PS游戏下载只需15美元



Sony在刚刚召开的“玩家之日”活动中，公开了有关PS模拟器及PSP与PS3联动的更多细节。

当SCEA高级副总裁Peter Dille被问及PSP的PS模拟器细节时，他对记者说道：“我们现在已经有供PSP下载的专门站点，那些PS游戏将可以通过PSP直接下载网站上的游戏，整个过程你并不需要拥有一台PS3。但如果你们中哪个幸运的小子搞到一台PS3，那么他还可以通过PS3将游戏下载的硬盘上，然后再由PS3传送至PSP，这两种途径都是可行的。”据悉，PS下载游戏的费用将不超过14.99美元，而且PS3本身有可能也会通过软件实现对PS的模拟。

另外有关PSP与PS3联动，将具备以下几个独特的功能：

PS3游戏画面可以直接传送到PSP上显示。在PS3游戏《Casino Royale》的演示中，演示者先是在PS3接大屏幕进行演示，然后视频中断，接着转为显示在PSP上。

使用PS3复制CD，并可以通过PSP的无线网络连接来直接播放PS3上的音频文件。例如PS3放在客厅时，你就可以使用PSP在卧室听PS3硬盘中的音乐。

由此可见，Sony很希望能通过PS3的热卖来带动PSP销量上涨。不过有关新版3.0固件在本次活动中并没有被发表。

话梅杂志&3DM-SMV

软件 SOFTWARE

与NDS联动的电子宠物记步器

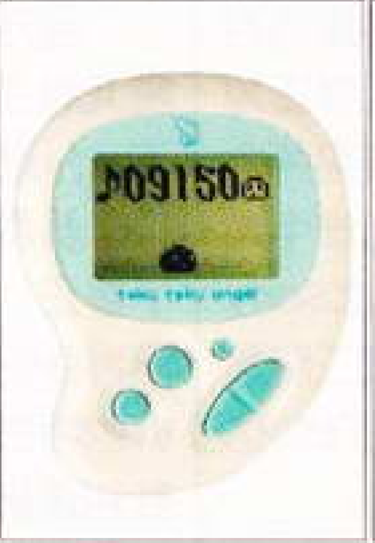
Hudson公司宣布将于2006年12月21日推出育成记步器与NDS游戏软件结合的游戏《育成记步器徒步天使Pocket with DS徒步日记》，售价为5229日元。

这是一款把育成记步器《徒步天使Pocket》和可以联动记录数据的NDS游戏《DS徒步日记》同捆的商品。虽然也可以只用《徒步天使Pocket》来进行游戏，但如果跟《DS徒步日记》配合的话，游戏的玩法会变得更加多样。

育成计步器《徒步天使 Pocket》是Hudson公司于1997年开始发售的"《徒步天使》系列"第三作。小型游戏机的液晶屏幕显示着电子宠物，随着玩家走路的步数，这只电子宠物会一点点成长。关于步数测量方面从原来的钟摆式换成了加速度探测仪，因此放在口袋或皮包里也能测量步数。具体功能方面会表示移动距离和卡路里的消费量，还可以显示最多120天的累计步数以及目标设定。另外，它还内置一个柏青哥的迷你游戏。

如果把《徒步天使Pocket》中表示的密码输入到《DS徒步日记》，就能把角色的成长情况反映到《DS徒步日记》中。该数据将累计下去，今后可以用图表的形式来查看。累计的数据又会影响到电子宠物杰尔君的育成，根据玩家设定的运动量达成率，杰尔君会进化成各种形态。如果每天都能完成当天的目标，那么杰尔君就会变成天使，但是总不能完成目标，那么杰尔君就会容易变胖、生病、甚至还离家出走。另外随着节日的到来和走路的完成情况，杰尔君还会向玩家说出各种节日祝词。

《徒步天使Pocket》的主机颜色目前准备了白蓝组合以及白粉组合两种。购买主机会附送专用的锂电池。







软件 SOFTWARE

Spike的新作猜谜游戏《当地检定DS》



本作是由Spike、JTB能力开发、NHK Promotion共同开发的日本全国各地检定游戏，收录了关于日本47都道府县的方言、特产、游览地等5000多道关于当地知识的题目，用来测试玩家对日本各地的了解程度，官方定义本作的类型为"日本再发现"，除了猜谜题以外还可以了解日本各地的风俗习惯、特产等知识。

单人游戏的猜谜模式有三种。在"都道府县民检定"模式中可以选择47个都道府县当中的其中一个来回答，共准备了初级、中极、高级的三种难度，根据玩家解答的准确度，问题的难度等级也不断上升。此外本作还有随机从都道府县中选择一个来回答的"日本人检定"模式和只有从高级难度的题目当中出题的"超日本人检定"模式。

本作还收录了轻松体验本作的"体验检定"、"当地双六"、"日本地图拼图"等轻松愉快的"迷你游戏"。另外本作还支持联机对战，单卡联机可以最多对应4位玩家用一张卡进行游戏。





话梅杂志&3DM-SMV

软件

NDS新作《与仓鼠一起生活》发表



Interchannel-Holon宣布将于2006年12月21日推出NDS平台的仓鼠饲养游戏《与仓鼠一起生活》(ハムスターと暮らそう),售价为5040日元。

本作是一款采用了3D图像引擎所开发的仓鼠模拟育成游戏,玩家可以在游戏中从各个角度来观察仓鼠的日常活动,另外游戏中还可以通过使用触控笔以及麦克来触摸、呼唤仓鼠。

游戏中登场的仓鼠有Golden、Djungarian、Campbell、Roborovski四种,更有97种不同毛色的仓鼠供玩家选择。鼠笼可以由玩家自行设计,除了窝和食槽等必要的饲养用具外,游戏中还准备了管道、旋转车等200余种道具。另外,一个鼠笼中可以同时饲养两只仓鼠。

游戏中通过给食、清扫等方式可以使仓鼠高兴并有"星"飞出,"星"就相当于是游戏中的金钱,玩家可以使用这些"星"来购买各种道具。除了可以在鼠笼中设置的道具以外,游戏中还有从商店或者其他玩家那里获得"宝物"。"宝物"共有34种之多,并各有其不同的作用。

随着游戏的进行,会发生游戏中的居民带着自己的仓鼠前来拜访的剧情,如果会客成功将会有小仓鼠诞生,甚至还有可能获得拥有珍贵毛色的小仓鼠。NDS平台有《任天狗》这款电子宠物游戏成功的先例,不知本作的反响又将如何。



《最终幻想VI ADVANCE》GBA版新增要素公开



预定年末11月30日登陆GBA平台的《最终幻想VI ADVANCE》近日公开了更多新增要素。首先新增基加美修和利维亚桑两块魔石;其次加入要用三支队伍共同探索的迷宫,最底层有原创强敌;界面重画,菜单画面以《FF IV A》为基础重新制作;增加了人物头像,提升战斗背景的画面质量;还加入怪物图鉴与音乐模式。本作作为"《最终幻想》系列"登陆PS主机前的最后一作,在任饭心中的地位非常高,这次能够加入全新要素后登陆GBA,一定又能吸引不少玩家的眼球。

《流星洛克人》预约特典发表

将于今年2006年12月14日发售的《流星洛克人》将以三个不同版本《龙》、《雄狮》、《天马》同时发售,在玩家群里引起了不小的关注。近日,CAPCOM公司又发表了这款游戏的预约特典——主人公星河昴作佩戴的"流行项链",数量有限,有条件的玩家可尽早在日本游戏商店进行预约。





NPD:9月美国游戏销售额上涨38个百分点,NDS掌机销量呈上升趋势

美国权威产业统计机构NPD近日公开了美国游戏市场今年9月份的销售状况,统计结果显示,今年9月美国市场游戏软件、硬件和周边产品的累计销售额高达7亿7千7百万美元,比2005年同期的5亿6千3百万美元增长了38%。

家用机和掌机的游戏销量整体呈现出了上升趋势,但其中增长最为明显的莫过于任天堂的NDS掌机。从去年11月在美国首发至今,NDS始终保持着旺盛的销售潜力和令人难以置信的增长势头。仅今年9月份,NDS系列主机的硬件销售量就突破了25万台,而《新超级马里奥》等几款人气游戏的长盛不衰,使人不得不佩服NDS系列主机游戏的成功。

热门动画改变休闲游戏《KERORO军曹 演习!全员集合 2》

《KERORO军曹 演习!全员集合2》(暂名)是以剧场版化的人气作品《KERORO军曹》作为题材制作的第二部游戏作品,共收录了数十个颇有趣味的"演习"小游戏,让玩家亲自操纵这些"外星侵略者"们在NDS上继续进行恶搞。游戏将于2006年冬登场,目前具体售价和发售日还未公布。



话梅杂志&3DM-SMV

文 小志 编 马修

汉化讯息台

汉化界延续着近来的趋势：GBA汉化游戏数量有所回升，而PSP汉化作品的数量依旧有条不紊地增加着，曾红火一时的NDS汉化方面依然没有新作发布——好在NDS汉化的这些都是暂时的，因为诸如《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《欢迎来到动物之森》这样的大作都已经进入正式汉化阶段，NDS汉化的复苏只是时间问题。

《最终幻想 I·II》D商汉化DUMP完全版

首先给大家补上一个之前漏掉的GBA汉化游戏，这就是9月9日由北京的网友"西门吹雪"用火线DUMP出的《最终幻想 I·II》D商汉化DUMP完全版。游戏汉化联盟的发布者提到，由于这个汉化版的质量一般，而且没有经过测试，目前是否存在严重的BUG尚不得知，请各位下载的朋友帮忙测试一下。笔者自行测试后，认为字体美观度和语句通顺度等方面的表现尚可，也没有什么严重的BUG，有兴趣的朋友可以前往NDSBBS论坛(http://www.ndsbbs.com/)的"GBA汉化ROM下载区"自行寻找试玩，那里有打好补丁的ROM提供下载。



《Puyo Pop》汉化版



10月14日，GBA游戏《Puyo Pop》的汉化版在各大掌机论坛陆续发布。该作汉化人员包括破解：flyeyes(自由人)，翻译：灰米，美工：yeyezai。目前尚有小部分名词和图片未翻译，不过都是些无关大局的部分，所以汉化者不会再更新。

该作品在欧美游戏网站中获得过很高的评价，游戏的操作性更是被大加赞赏。但是汉化者之一的灰米介绍说，虽然游戏本身是个PUZ，但是剧情却其最大亮点，十分恶搞(相信这也是他们汉化本作的原因吧)。怎么个恶搞法？呵呵，汉化者当然也没有透露，所以还是请大家自己玩玩看吧。

《英灵殿骑士Valhalla_Knights》汉化测试补丁

PSP游戏《英灵殿骑士Valhalla_Knights》(本刊译做《瓦尔哈拉骑士》)汉化测试补丁于10月8日在EZ论坛(http://bbs.emu-zone.org/newbbs/)放出，目前补丁的完成度为25%，部分道具、系统和任务的汉化完成。需要测试版的玩家可以前往该论坛的"游戏汉化区"寻找补丁，使用的时候，直接拿VCDROM3.8替换掉同名文件夹里的文件即可，目前已经有两名玩家测试完。希望汉化者再接再厉，早日完成正式版的汉化。



《实况足球9 无处不在》简体中文版

《WE》在次世代掌机上的首款作品终于在10月中旬迎来了汉化版。本作在足球游戏主题网站WSI论坛(http://bbs.weshareit.net/)发布，不过直到笔者完稿之日，游戏补丁仍然处于完善和更新状态。目前已经从最初的菜单汉化完善至"中日韩三国球员中文名+其他球员英文"，考虑到可能会有进一步更新以及版面所限，我们下辑再为大家带来进一步的报道。

日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间 2006 年 10 月 2 日～2006 年 10 月 8 日

软件部分

1 NDS 口袋妖怪 钻石·珍珠

ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

周间销量 43万3793套 累计销量 202万153套

■Nintendo ■RPG ■2006 年 9 月 28 日发售■4800 日元



2 PSP 高达 沙场混战

ガンダム バトルロワイヤル

■NBGI ■ACT ■2006 年 10 月 5 日发售■4800 日元

周间销量 5万3369套

累计销量 5万3369套

3 NDS 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检 DS

财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检 DS

■Rocket Company ■ETC ■2006 年 9 月 28 日发售■3800 日元

周间销量 5万968套

累计销量 11万8121套

4 NDS 新超级马里奥兄弟

ニュー・スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006 年 5 月 25 日发售■4800 日元

周间销量 3万7678套

累计销量 318万8394套

5 NDS 最终幻想 III

ファイナルファンタジーIII

■Square Enix ■RPG ■2006 年 8 月 24 日发售■5800 日元

周间销量 2万6525套

累计销量 79万8450套

6 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼 DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005 年 12 月 29 日发售■2800 日元

周间销量 2万6506套

累计销量 329万3226套

7 NDS 欢迎来到动物之森

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo ■AVG ■2005 年 11 月 23 日发售■4800 日元

周间销量 1万8130套

累计销量 325万7167套

8 NDS 会说话的 DS 菜谱

しゃべる！ DSお料理ナビ 任天堂

■Nintendo ■ETC ■2006 年 7 月 20 日发售 ■3800 日元

周间销量 1万2672套

累计销量 53万5940套

9 NDS 新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园

もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド

■Nintendo ■RPG ■2006 年 9 月 2 日发售■4800 日元

周间销量 1万2203套

累计销量 14万88738套

10 NDS 宠物蛋的小店 请多关照

たまごっちのプチプチおみせっちごひーきに

■NBGI ■ETC ■2006 年 7 月 27 日发售■4800 日元

周间销量 1万846套

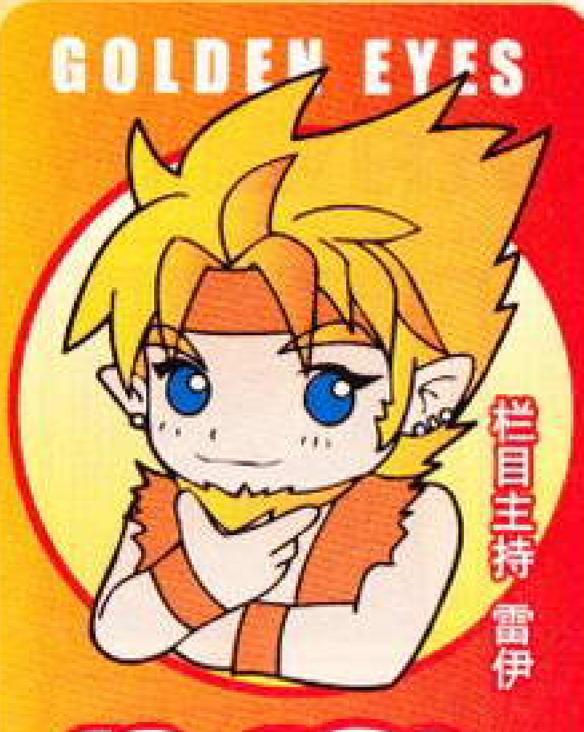
累计销量 52万9973套

硬件部分

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	12万6445台	507万4726台	507万4726台
PSP	2万2002台	148万8048台	405万3853台
GBASP	1396台	25万1511台	588万8442台
GBM	1292台	13万8059台	53万2904台
NDS	894台	132万4496台	642万6777台

《口袋妖怪 钻石·珍珠》在发售两周后销量成功突破了200万大关，当仁不让地成为了NDS上普及速度最快的游戏。PSP版《高达 沙场混战》的游戏品质比起前作《高达 战争策略》有了很明显的提高，而首周销量也比前作的3万5447套高出了两万套左右，成绩还算不错。《汉检DS》两周销量轻松突破了10万套，对于非任天堂系的"教育系"软件来说非常难能可贵。《宠物蛋的小店 请多关照》的周间销量正在日益下滑，不过想必在即将到来的年末商战中还会有所反弹。

话梅杂志&3DM-SMV



掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

《杀戮地带 解放》游戏类型不再是前作的FPS，给玩家们带去了全新的乐趣；《天地之门2 武双传》的制作水准相比前作有所下滑，不过同步推出的中文版还是带给了国内玩家不少方便；《激斗！自制机器人》保持了系列一贯水准，零部件的组合乐趣十足；《最终幻想V Advance》将昔日经典在GBA上重现，新老玩家都不可错过。

POCKETGAMES

杀戮地带 解放

Killzone：Liberation

UMD■SCEA■ACT■2006年10月17日■1～6人■无对应周边■160KB



画面 音效 系统

软饼干：大赞！看过那颇具气势的片头CG后就知道本作的素质非同寻常。虽然游戏方式发生了大转变，但起到的效果反而比原先的FPS类型要好很多。本作给人以很强的战争代入感，大气磅礴的音乐，参考真实事物制作的角色造型和各类武器，战场气氛被烘托到了极致。优良的多人联机模式，绝对能让你和朋友们在“杀戮地带”中杀得酣畅淋漓。 9 推荐

LIKY：制作得相当精良的一款游戏，无论是细致的战场背景还是战斗时的火爆场面都能看出制作者的用心，虽然人物很小，但是人物动作却非常细腻真实。游戏中武器种类丰富，让玩家充分体会到战斗的乐趣。本作很容易把人拉回到经典的《魂斗罗》时代，这种传统的射击游戏方式在现在已经很少见了，而本作的优秀表现令我们再次体验到该类型游戏的魅力。 9 推荐

米路：作为SCE本社为PSP全力打造的一款ACT大作，本作的素质的确令人赞不绝口。游戏充分利用了PSP强大的机能，全3D场景画面却有着接近2D预渲染CG的素质，各种武器、人物的音效仿佛将玩家带入真实战场一般，游戏操作的手感也是十分爽快，各种道具、机关也丰富了闯关的乐趣，再加上本作优秀的多人联机模式，让你痛痛快快地在战场上杀戮一番。 9 推荐

天地之门2 武双传

天地之门2 武双传

UMD■SCE/Climax■A・RPG■2006年10月19日■1人■无对应周边■576KB



画面 音效 系统

雷伊：相比前作退步了很多。不但前作的一些缺点，如读盘、视角等问题都没有得到很好的改善，一些新的问题也开始在本作中暴露出来，比如乏味且耗时间的委托、并不流畅的战斗等等。游戏同步推出中文版是个比较吸引人的地方，不过中文版的翻译水平并不算高明，甚至个别地方还出现了人名前后不一致的低级错误，实在是让人大跌眼镜。 7

铭风：本作依旧是个东方味十足的动作游戏。这次主角除了剑术外，还能使用枪术和体术，此外游戏中还有众多同伴，按L键可以切换使用角色，让攻击方式丰富多彩。游戏的进行变成了任务制，不过有时只有完成了一定任务才会自动发生剧情，会给人以强制的感觉。本作的剧情一般，不过由于有中文版，一般玩家还是能从中体验到本作的冒险故事的。 7

软饼干：系列第二作强化了战斗系统，可以让两名角色交替作战这比起前作只能使用单一人物要好很多。本作中引入了全新的招式系统使得武艺要素比前作丰富了许多。任务制的游戏方式也是可圈可点，算是最近比较流行的做法吧。本作以更加丰富的格斗动作和人物表情强化了故事的戏剧性。利用无线网络来下载道具的服务也算是比较有诚意的做法。 7

激斗！自制机器人

激斗！カスタムロボ

卡片(512M)■Nintendo■A·RPG■2006年10月19日■1~2人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



画面

音效

系统

胧月 该系列在国内的名声不算响亮，而本作给人的第一印象也很一般。成块的多边形画面为人诟病，好在随着游戏的进行，更多的乐趣开始慢慢展现出来。作为游戏核心的战斗部分，其手感出人意料的优秀。在进行紧张刺激的对战之前，玩家更要根据地形特点、敌人特性等对自己的机器人进行各方面的调整，提高了游戏整体的策略性和参与度。

LIKY 丰富多彩的零件和机体是游戏的卖点，战斗更是充满魅力，使用不同的零件会导致战斗策略发生根本变化，可研究的技巧很多。游戏在进程上显得过于拖沓，尤其是每天都必须重复吃饭、睡觉、上学这一步骤，虽然贴近生活，但令玩家烦闷。利用WI-FI上网对战无疑大大增加了游戏的魅力，对战时基本没有拖慢和延迟现象，这一点令人满意。 推荐

弓箭 在掌机、家用机上都非常活跃的该系列的NDS最新作，系列一贯的自由度极高的组装和改造乐趣在本作中仍然得以保留。而NDS的3D画面下，机器人之间的对战更被表现得激烈火爆。游戏的情节一如既往地不过不失，新增的欣赏机器人的模式还算有趣。除了大魄力的激烈战斗，能够用Wi-Fi上网对战也是本作的一大亮点所在。 推荐

音乐连携 GUNPEY-R

音をつなごう！グンペイ りばーす

卡片(512M)■NBGI/Q Entertament■PUZ■2006年10月19日■1~2人■无对应周边■160KB



画面

音效

系统

雷伊 发售之前对本作的期待度颇高，但实际入手后发现游戏并没有想象中有趣。本作中的音乐实在有些让人失望，有悖于水口一贯的高音乐水准风格。至于操作上，将线条连成一条便可以消除的游戏方法本是个好创意，可是在实际操作中却有些乏味，不过一但把握住游戏要领后，线条连消时的快感还是不错的。游戏画面采用了卡通式风格，给人感觉还不错。

米路 表面看只是一款重新制作的Puzzle游戏，可实际玩过后才发现经水口大师包装的作品果然与众不同。NDS版的本作不但画面可爱华丽，而且音乐风格也是轻松愉快，让人很快就融入到游戏奇特的氛围中来。另外本作将音乐作为一大亮点融入到GUNPEY游戏中来，结构复杂的线条融会贯通的一刻想起的那声音效，让人顿时成就感倍增。

弓箭 音乐平淡到过耳即忘一这便是玩到游戏后的最大感受，以音乐为卖点之一的本作如果音乐做得让人没有感觉，那么基本上也就再没什么吸引人的了，即使是水口大师的作品也不例外。不过卡通风格的游戏界面很清爽，操作也很不错，在触摸屏上连接线条将之消除的设定虽然称得上是创意，但配合平淡到找不到感觉的音乐，在实际游戏中也只会感觉到乏味。

最终幻想V Advance

ファイナルファンタジーV アドバンス

卡带(64M)■Square Enix■RPG■2006年10月12日■1人■无对应周边■自带记忆功能



画面

音效

系统

铭风 时隔多年的移植作品，游戏的画面音乐素质都十分不错。系统上的亮点是职业系统，主角除了能转职成各种各样的职业外，还能使用其他职业的技能。如何使用合理的职业和技能的搭配来强力敌人战斗，这让游戏充满趣味性。作为移植作品，游戏的新要素十分多，此外在原作基础上增加了新职业、新迷宫还有新BOSS，让游戏变得十分耐玩。 推荐

雷伊 经典名作登陆GBA平台，虽然在修正了原作BUG之余又增加了新BUG，但总的来说移植度相当高，比去年的《FF IV》要有诚意不少。游戏本身的职业系统可谓已经非常完善，角色的培养带给玩家很大的成就感，乐趣十足。比起SFC版的原作，GBA版还加入了几个新的职业，让职业的丰富程度得到了更进一步提高。而一些新迷宫新BOSS的加入也让游戏的完成度更高了。 推荐

胧月 复刻到GBA的本作尽管没有出彩的画面，但本身的素质依然可以让每一位仔细品位过它的玩家竖起拇指。游戏的剧情和系统都无可挑剔，即使是不懂日语的玩家也会被高自由度的成长系统和富有技巧性的BOSS战吸引。游戏在SFC版基础上加入了全新的职业和迷宫也是非常厚道的地方，此外本作还非常适合进行各种极限通关挑战，这样更将乐趣拔高。

3DM-SMV

旋律天国

◆Nintendo◆MUG◆2006年8月3日◆日版◆1人

◆自带记忆功能◆128M◆3800日元◆无对应周边◆全年龄

游戏时间：20小时以上

黄金眼评分 25

文 猫冢

《旋律天国》作为GBA上的末期作品之一，起初并不被笔者看好，但是浅尝了本作后渐渐发现这游戏竟是如此有趣，如此趣味十足，着实让人欲罢不能。其连续数周都处于日本掌机游戏销量榜前十位的好成绩也向我们证明了它的实力。

创意无穷乐趣无穷！

正如游戏发售初所宣传的一样，本作正是靠无限的创意乐趣来吸引人玩下去的。对于画面以及气势都无法和现在掌机上其他大作游戏相比较的本作来说，游戏中能带给玩家怎样的无穷乐趣便成为了本作的重中之重，而任天堂的拿手好戏正是对于这样的迷你小游戏的趣味性的把握，本作从游戏的系统上来说与《瓦里奥制造》很相似，都是由一个个的迷你小游戏组成的，而这样的迷你小游戏正是最考验制作小组的想象力与创意性。任天堂正是秉着要使每一个小游戏都充满趣味，每一个都让人玩了回味无穷的制作理念来开发本作，使本作也成为了该制作小组的游戏理念的正统继承作。

虽说本作与《瓦里奥制造》系列十分地相似，但是小游戏的感觉却截然不同，前者的5秒小游戏考验的是玩家的速度与反应，而后者再加入了音乐节奏元素后，每个小游戏的长度都增加到了1～2分钟，那么时间上的加长是否会使游戏爽快感、紧张感大不如前者呢？答案是否定的，相反来说正是因为时间的加长使得游戏的爽快感、紧张感增加了。制作小组将音乐元素加入本作后非但没有让人觉游戏变得拖长了，而是让游戏给玩家带来了长时间维持的兴奋感。

笔者一直觉得本作中最能体现制作小组创意性的小游戏就是《猴舞》，素来只有猴子模仿人一说，可在这个小游戏中人却要去模仿猴子的动作行为！虽然有逆于遗传学一说，但是确实游戏玩起来趣味十足。

动感节奏旋律天堂！

未接触本作之前，笔者实在是不太能够理解音乐小游戏的概念，这样的游戏到底应该是以音乐元素为主呢还是应该以小游戏元素为主？两者的交融不会出现游戏性方面的抵触和矛盾吗？但在尝试了本作后，笔者惊讶的发现原来两者可以如此融洽地混合在一起，而且还使游戏性大大地提升了！

本作就好似是《押忍！战斗！应援团》与《瓦里奥制造》的合成之作，但如果单纯地觉得音乐就好像游戏中的陪衬一般的话那你就大错特错了！游戏在一开始就会对玩家进行一个韵律感的测试，对于没经过专业音乐培训的玩家来说，这里的测试成绩往往是惨不忍睹的……不过，在游戏中特训后再来重新挑战这个测试时，就会发现自己有了惊人的进步，这大概也是制作小组在开发本作时想带给玩家的一个惊喜吧。从本作的名字也可看出在本作中音乐节拍元素才是游戏的主体，才是解决游戏中一个个难题的关键。拿《月下漫步》这个小游戏来说吧，如果没有活泼轻快的背景音乐，那么这个游戏就只是单纯的控制画面中的小人不停踏击脚下的盒子而已，而且如果没有了音乐，你甚至都无法准确把握踏击盒子的准确时机。《节拍三人众》也是最能体现音乐才使本作主体的小游戏之一，如何准确得在音乐的第三拍按下按键来配合同伴行动是这个游戏的关键，如果无法把握住背景音乐的节奏就无法和同伴好好配合完成演出。



恶搞元素丰富玩法！

除了游戏的多重趣味性以及动感音乐元素以外，本游戏还有一大看点——恶搞！从刚听说本作的很多方面类似于《瓦里奥制造》开始，笔者就开始期待制作小组的恶趣味制作了。事实也证明了，游戏中也确实充满了恶搞。就先拿《旋律脱毛》这游戏来说吧，给蔬菜先生拔胡子……蔬菜还长胡子？别惊讶，这些蔬菜不仅长了胡子，而且还都长着一张猥琐的脸。给它们拔胡子也是一项头痛的大工程，他们不但表情KUSO，连胡子也长得很KUSO，居然还有张着长卷毛胡的……还有《鬼祟小白鼠》这个游戏也是充满了恶趣味，玩家需要控制老鼠在猫咪的监视下偷取乳酪，先不说这助恶除善的游戏设定，如果玩家操作失误会导致同伴没有藏身之处，而同伴快被猫咪发现时那紧张的满身瀑布汗的恶搞实在是让人看了忍俊不禁，不得不佩服制作小组的恶搞思维。

既然本作是做为小游戏的集合体，玩法自然也就是多种多样的，这样就需要玩家自己去探索每个小游戏的玩法了，好在游戏还算厚道的在每个小游戏开始前都提供了教学模式。不过丰富的游戏玩法也带来了的多重的乐趣。

稍稍不满

游戏尚未发售时，厂商就以"40多个小游戏"为卖点宣传，实际看来，这一点其实有点言过其实了。所谓的"40多个小游戏"实际上只有一半的数量是真实的，其余的不过是前者的重复加强版罢了，让人感到制作小组有偷懒之嫌。还有一点让人感到不满就是游戏的难度平衡性，对于乐感白痴来说这游戏的难度就高得吓人了，反复的挑战失败常常让人摔机的冲动啊。

特稿



金羊毛之旅——掀开微软掌机之谜

传说在距离希腊很远很远的黑海岸边，有一个叫做科尔喀斯的地方，那里有一件稀世珍宝——金羊毛。

为了夺取金羊毛，英雄们前仆后继，其中包括埃宋国王的儿子杰森。在雅典娜的帮助下，希腊最优秀的船匠阿耳戈斯为杰森一行人造了一艘大船，这艘船用在海水中永远不会腐烂的木料制成，船的名字叫"阿尔戈"，意即"轻快的船"。这是希腊人驶向大海的第一艘大船……

I Will be Back

2003年10月，Xenon开发计划的50多名核心人员与比尔·盖茨和微软CEO史蒂夫·鲍尔默接连召开了数场会议，会议的具体内容对外界来说或许将成为一个永远的谜。会议结束后，X360首席技术官J Allard宣布：Xenon计划的架构已经确定！X360各部件的具体设计工作正式开始进行。

出乎人们的意料，作为X360开发计划总指挥的J Allard却在这个重要时期放大假了。

与比尔·盖茨的一次私人会面后，J Allard开始了为期数月的漫长假期。喜欢滑雪的J Allard来到了加拿大不列颠哥伦比亚省的一个大雪山，临行前，J Allard发给下属的一封电子邮件中引用了施瓦辛格的名言——I will be back!

iPod Killer

代号为"Xenon"的X360开发计划正在进行时，比尔·盖茨与史蒂夫·鲍尔默将目光投向了前景广阔的掌上娱乐设备市场。2004年5月，索尼公布了PSP计划，刚从加拿大度假归来的J Allard面临着巨大压力。索尼是微软游戏战略的头号强敌，从X360的硬件设计到软件阵容规划，微软一直以索尼的战略计划为参照，微软虽然不急于进入掌机市场，却也不希望索尼在掌机领域过早地落地生根。J Allard归来后，除了监督X360的开发工作外，又多了一项任务——构思微软的掌上多媒体娱乐设备。

2005年9月，X360硬件开发团队的工作终于结束，微软必须为200多名工程师安排新的任务。很多工程师开始加入到X360的成本削减计划，他们将重新设计各个部件，使其生产工艺更加成熟，制造成本更为低廉。不过也有一些工程师需要在下一代主机投入开发之前设计一部新的硬件设备。尘封已久的掌机计划再次启动。比尔·盖茨与史蒂夫·鲍尔默决定重新安排其顶尖管理人员的工作计划。

2005年9与20日，微软进行了大规模的机构调整，整合为三大部门。作为核心的Windows部门更名为"平台产品及服务部"，由Kevin Johnson和Jim Allchin共同担任总裁；Jeff Raikes被委任为微软商业部总裁；原首席Xbox执行官Robbie Bach升任为微软娱乐设备部总裁。此次整合将Robbie Bach统领的家庭娱乐部与移动及嵌入式设备

话梅杂志&3DM-SMV

部相结合，智能手机、MSN、音乐服务、网络电视等产品和服务全部成为Robbie Bach的管辖范围。通过这种部门整合，Bach结束了微软内部某些产品部门间的利益冲突，在掌上娱乐设备领域发动全面反击。所谓的“iPod Killer”计划开始启动。

几年来，微软目睹着苹果通过iPod迅速复兴，iPod成为一种社会文化现象，每季度销量超过1000万台。而微软在音乐服务领域的所有计划都进展缓慢。它开发了PocketPC软件让人们可以在掌上电脑方便地播放音乐，它开发了智能手机软件打入手机市场，它将软件授权给“便携媒体播放器”制造商，然而尽管它有着无数的加盟商，所有厂商的市场份额总和都不及苹果。小厂商们没有足够的广告预算打响品牌，也不像苹果那样对硬件、软件和服务有着高度的整合。苹果的优势就在于其产品相关各部门的完美结合，只要设计出一款新产品，便能引领潮流。只有微软自己介入，直接对抗苹果，才有希望使其产品成为标准，这一点与X360和PS3的对抗并无二致。



▲ iPod如今已成为一种流行时尚。

微软与苹果在掌上设备方面的直接对抗颇有一些时日。Xbox的设计者之一Otto Berkes曾准备开发一部掌上Windows电脑，他不知道、也不在乎这部电脑将被人们用于哪些用途，不过他知道微软将会支持这款产品，他知道人们会在这款产品身上发现无尽的潜力，就像当初的PC一样。于是他设计了几部原型，不过当时的英特尔兼容芯片无法满足掌上设备极低的耗电需求，即使是专门设计低功耗微处理器的全美达公司也无法设计Berkes构想的超轻薄型掌上电脑。因此Berkes的构思只能暂时搁置，与其合作的Horace Luke转而开发智能手机，尽管如此，


▲被“泄露”的用“Origami”玩《光环》的片段。

Windows移动设备部总裁Bill Mitchell希望Berkes保留该计划，以备将来技术成熟之时重新启动。2005年4月，在“Windows硬件工程师会议”上，比尔·盖茨手持昵称为“Haiku”（日语中的“俳句”）的这款便携设备端详许久，结果因其生产难度极大而否决。不过Berkes并没有因此而气馁，他紧接着又设计了一个后续版本——“Origami”（日语中的“折纸”）。

Origami的宣传手段与当时的X360如出一辙，微软充分利用了网民们的猎奇心理，于2006年1月6日开始开放了“origamiproject.com”。2006年2月23日，该网站出现了第一个信息预告。2天后，一段据称来自微软内部的短片开始在网上流传，短片中出现了用“Origami”玩《光环》的片段，令FANS大为兴奋。有人认为这段短片实际上是微软故意“泄露”，而在实际上，影像出现后，Origami网站的点击量从2.8万次暴增了十倍。到3月9日微软正式在德国CeBit展公开Origami时，该网站已经有200万次的点击量。人们广泛认为Origami是微软进军掌机市场的信号。

Xboy

可惜Origami与掌上设备的轻薄思想依然相去甚远，这款有着7英寸屏幕的所谓“UMPC”（超便携式PC）根本不可能放到人们的口袋里，对于iPod与PSP，Origami无法造成任何影响。微软需要一部体积小巧的掌上游戏机。在X360的开发中居功至伟的J Allard理所当然地担任了这一重要使命。为了确保“iPod Killer”计划顺利进行，Robbie Bach在指派J Allard进行


▲2006年3月德国CeBIT展上，盖茨向大家介绍“UMPC”，也就是“Origami”。

话梅杂志&3DM-SMV



▲UMPC 根本不可能放到人们的口袋里。

硬件研发的同时，任命娱乐设备部首席财务官Bryan Lee负责该产品的业务拓展，并由J Allard的下属Todd Holmdahl接管Xbox平台部，让Allard能够专心进行"iPod Killer"的研发。Allard起用了Greg Gibson担任该掌机的项目指导。Gibson在复杂精密产品的管理方面造诣极深，曾经是X360芯片架构开发的总指挥。在这款掌机的开发中，他将会带领一个核心团队攻克一些最困难的技术挑战，例如设计超低功耗的高性能微处理器。微软还出资聘请了强力外援，由全美达委派30名高级工程师加入到该产品的开发中。这家低功耗芯片制造商同时也在帮助索尼设计低功耗版本的Cell处理器，以应用于未来的掌上设备中，这种低功耗Cell曾一度被怀疑将成为"PSP2"的主处理器。

由X360团队原班人马构成的"iPod Killer"计划让长期关注微软的人们想起了早些年传闻的"Xboy"。Margaret Johnson是最先提出X360开发计划的高层之一，为此这位经常穿着运动鞋上班的微软程序经理被从



▲曾经在网络上流传的"掌机版Xbox"假想图。

Windows部门调到了游戏部门，成为"Xbox Next"（X360初期开发代号）计划的主管，专门负责监视索尼的一举一动。2001年，当微软游戏部所有人都在期待着11月Xbox的首发时，Johnson已经在规划Xbox的未来，她的任务是探索新的商业模型，并直接向J Allard汇报。Johnson提出的一个概念叫做"Xbox Everywhere"，即通过软件标准化，将Xbox的平台标准遍及各种娱乐产品。不过要实现该计划，需要微软内部各部门的紧密合作，将WebTV及其UltimateTV数字影像刻录机、便携音乐播放器、网络平台等相结合，而在当时，要让这些存在利益冲突的部门紧密合作是十分苦难的。

Johnson将她的"Xbox Everywhere"计划亲切地称为"Xboy"，3DO主机的设计者之一R.J. Mical也听到了风声。当时R.J. Mical与Brian Bruning合作设计了一部叫做"红玉"（Red Jade）的掌上游戏机，由爱立信资助。然而到了2001年，爱立信在该掌机即将准备上市时撤走了资金。Mical与Bruning被迫将"红玉"改良为"黑玉"（Black Jade），并四处寻找新的合作伙伴。Mical到微软的Redmond总部与Johnson会了几次面，却总是无法摸清Johnson的意图，有一次Johnson竟然找了个面试官给他出了几道编程的测试题。



▲造型古怪的"红玉"。

Johnson态度的摇摆不定主要是由于高层的压力。Robbie Bach认为微软应该将全部精力放到Xbox身上，在其游戏部羽翼尚未丰满之时不宜节外生枝。此外，微软移动部门的一些高层已经在考虑用其他的方式在他们的手机和掌上电脑产品中加入游戏功能，在家用机上尚未储备足够的游戏阵容之前，微软不打算推出掌上游戏机。"黑玉"技术就这样被微软放弃了。这对于微软和Mical都是十分可惜的事，后来Mical在媒体的采访中曾经透露，"黑玉"的构思其实与索尼的PSP非常相似。

2005年11月，随着X360的发售，微软

话梅杂志&3DM-SMV

推出其掌机产品的各方面条件均已成熟，微软已经坐稳家用机市场的第二把交椅，Xbox和X360的软件阵容均极为丰富，微软的机构改革也使其掌机研发更为便利。Xbox和X360是微软最成功的硬件产品，由游戏部门来继续拓展其硬件势力顺理成章。就在人们感叹着X360带来的“HD时代”时，曾经曝光率极高的J Allard突然消失在人们的视野中。此时的他正率领着同样的团队准备为掌上娱乐设备带来一个新的时代。他们将这项计划命名为“阿尔戈”，希望它能够像希腊人驶向大海的第一艘大船那样，为微软取得“金羊毛”。



▲微软的“iPod Killer”——音乐播放器Zune。

Live Anywhere

走在微软的Redmond总部里，经常会看到人们的耳朵上挂着白色的耳机——在微软，iPod是最受员工欢迎的音乐播放器。据微软某高级经理透露，80%的微软员工拥有便携式音乐播放器，其中的80%都在使用iPod。也就是说，在拥有2.5万名员工的微软总部园区，共有1.6万名iPod用户。

iPod占领了65%的便携式音乐播放器市场，iTunes占领了网络音乐销售服务70%的市场份额。虽然微软的软件标准遍及各种音乐播放器，连微软员工本身都更喜欢竞争对手的产品，为了改变这种尴尬的局面，微软将其便携娱乐战略的第一步定位为“iPod Killer”。2006年中，“阿尔戈计划”终于掀开神秘面纱，在业内流传已久的Zune被确认为“阿尔戈计划”的产物，这项计划背后是J Allard率领的X360研发团队，不过其第一代产品却是几乎没有游戏功能的音乐播放器，简洁时尚的设计立刻让人想到了iPod。不过与X360一样，Zune的意义绝不仅是硬件本身，将一切娱乐设备整合的“Live Anywhere”才是比尔·盖茨真正的野心，X360和Zune都只是微软全局战略中的一颗棋子。

2006年9月28日，微软宣布内置30GB硬盘的Zune将于11月14日发售，定价为249.99美元，其网络音乐下载费用为每首0.99美元。无论是硬件和音乐下载服务的定价，微软无疑都在参照苹果的模式。Zune的网络下载服务与X360一样都叫“Marketplace”（卖场），虽然微软没有明确提及，但我们完全有理由相信“Zune卖场”将会成为微软数字娱乐网络化统一大卖场的一部分，其目标是实现娱乐内容纯数字发行的网络化未来。

2000年6月22日，微软公布了豪气云天的“.NET计划”，试图“统一互联网”，希望所有电子产品都能通过微软的操作系统与网络彼此互连，实现所有数字化内容的网络发行，这个庞大而超前的计划可以说是微软帝国的终极梦想。然而如此宏大的梦想是以微软的规模也难以承载的，“.NET计划”发布的6年后，网络发行曙光初现，而微软的计划却举步维艰。在网络技术方面，Google的崛起让微软陷入空前的危机，在网络音乐服务领域，iTunes让微软望尘莫及，但在游戏领域，微软已经拔得头筹。Xbox Live是迄今为止家用机上最为成功的网络服务，目前已经有超过60%的X360玩家使用Xbox Live服务，超过80%的Xbox Live用户下载了“Xbox Live卖场”的内容，截至9月中旬，其累计下载次数已达5700万。或许正是因为Xbox Live取得的巨大成功，微软决定以此为突破口。今年5月的E3展上，比尔·盖茨畅谈了Live Anywhere计划，这是附体于游戏世界的“.NET计划”，将X360、手机和Windows Vista相结合，让用户通过其中的任何一个平台都能进入到同一个游戏世界，通过统一的网络服务下载各种娱乐内容。在不久的将来，Zune将会成为该计划的一个新的环节。

Zune是一款系列化产品，第一代产品初期将只提供音乐服务，随后逐步开通电影和电视节目下载，并通过产品的更新换代逐步实现游戏功能。9月13日，苹果发布的第5代iPod终于引入了游戏功能，并通过iTunes以网络付费下载的方式发行游戏。虽然目前

话梅杂志&3DM-SMV

iPod仍然只能玩迷你游戏，但苹果对掌机市场的兴趣已经暴露，此前苹果成立游戏部并在游戏业内到处挖角的行为也表明了苹果对于游戏市场有着长远的构想。索尼于苹果这两家劲敌都已相继出击，微软的沉默也不可能保持太久。



▲微软真的会让掌机界进入三足鼎立的时代吗？

Argo

2003年1月，比尔·盖茨在消费电子展上宣称“三年内可造出掌机版Xbox”。三年后，Zune揭开面纱，却没有人们期待的游戏功能。但对于微软来说，“掌机版Xbox”至少在技术上已经成为可能。2006年6月，盖茨在《华尔街日报》举办的“D4会议”中透露“微软正准备为掌机市场带来更多变化”。

微软的“阿尔戈号”刚刚启航，船上满载着MSN Music和X360研发团队的英雄们。据《西雅图时报》报道，微软为该计划已经投入了数亿美元，到2007年，游戏版的Zune或许就会与人们见面，并亮出“Xbox”的旗号，届时掌机市场也将呈现三足鼎立的局面。不过在正式进入掌机市场之前，微软必须有更加充分的准备。PSP在与NDS的竞争中明显落于下风，进一步证明了主机性能在掌机领域号召力有限，而按照微软的规划，未来的掌机版Xbox必然会延续其多媒体战略，以Playstation的品牌实力尚且无法动摇任天堂的地位，微软的发展将更为艰难。此外，Xbox游戏阵容的局限性也注定了微软在掌机领域的发展将比PSP更为艰难。Xbox和X360都是以FPS游戏为主力，操作方式的限制使得此类游戏在掌机上难以有大作为。游戏的存储媒体也是微软的一大障碍，以微软的作风采用游戏卡带几乎不可能，而类似UMD的迷你光碟也与Live Anywhere的精神不符，内置大容量硬盘、以网络下载的方式供应游戏可能性最高，但以目前的无线下载环境和消费者习惯，将下载作为游戏的惟一发行方式并不现实。以上种种原因导致掌机版Xbox迟迟无法露面。

在希腊神话中，金羊毛是盖世珍宝，但找寻金羊毛的英雄们大多连宝物的影子都没看到就已葬身于征途之中，英雄杰森为了找到金羊毛夺回王位而义无反顾地踏上征程。如今，“寻找金羊毛”已经成为一种隐喻，代表了对未知世界的探索过程。正在打造其“阿尔戈号”航船的微软希望能够征服掌机这个未知世界，虽然前方充满危机，但微软有足够的耐心和实力。掌机是Live Anywhere计划的必要环节，为了实现其终极梦想，这一步势在必行！

Hydra.
ARGO NAVIS.
Piscis Volans.

话梅杂志&3DM-SMV

文 软饼干

PSP 极品飞车 卡本峡谷 城市争霸

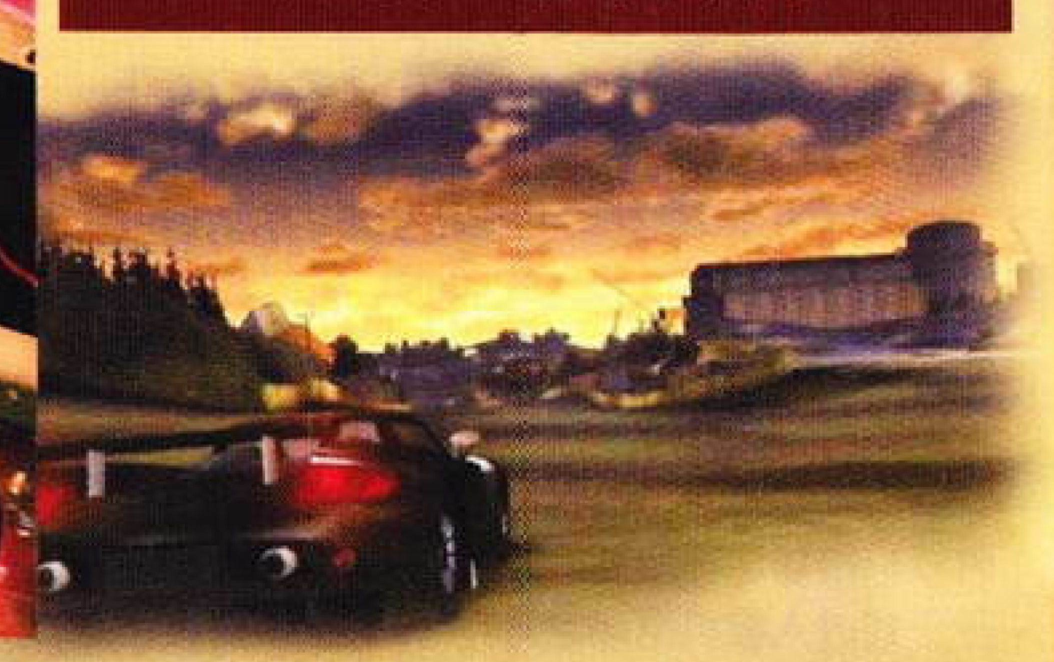
Need for Speed Carbon: Own the City

◆EA◆RAC◆2006年10月31日◆美版

◆人数未定◆记忆要求未定◆39.99美元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP版的“《极品飞车》系列”新作前不久公布了新画面，本作融入了《极品飞车 地下狂飙》和《极品飞车 最高通缉》两款杰作的众多经典要素，在继承前作风格的基础上，将拥有更加吸引人的故事和更具挑战性的游戏方式。





主角由于一场车祸而重伤住进了医院。在这场非常惨烈的车祸中，主角失去了部分记忆。随后主角从好友SARA的口中得知自己的父亲和兄弟在车祸中不幸身亡了。而主角自己也只能模糊地想起那辆肇事的汽车有一个鸟的标志。为了能找到肇事车辆，主角成为了地下飚车党的成员，并想方设法地提升自己在圈内的影响力，以此来寻找线索。









话梅杂志&3DM-SMV

"街道争霸战"是本作重头戏!

本作拥有三个基本模式和一些迷你游戏，其中最主要的游戏模式就是被称为"街道争霸"的职业挑战模式。另外两个游戏模式分别是"快速游戏模式"和"联机对战模式"。此外，PSP 版还将设置一个





"媒体播放中心"，玩家可以在这里欣赏游戏中收录的视频以及音乐，而且随着游戏的完成度提升，还可以开启隐藏的动画和音乐。

"车队"概念引入

本作在系统上最大的变化就是加入了车队的概念，玩家不再是孤军奋战了。在游戏中，玩家可以组建车队，并且挑选出一名车队教练来辅助你进行比赛。每个队员的能力也是不同的，随着比赛的进行，玩家总共可以招募 17 名队友。而这些车手能力类型又分为三种，分别是打手、拖拽手和刺客。若是在比赛中碰到一些麻烦的家伙，你可以招





呼"打手"上前来堵截敌车；而"拖拽手"能让你的速度得到提升；"刺客"则是最为火爆的队员，他会开车进行破坏性骚扰，或者猛地停在所有车辆前面，建议在紧急情况下使用。随着比赛的进行，队员能获得经验值，能力会逐渐提高。比赛胜率越高，车队的名声也越大。

自由开放的比赛模式

另外玩家可以在"峡谷比赛模式"(Canyon Racing Mode)中进行危险的追逐赛，这可是真正考验驾驶技术的比赛。游戏中有一个庞大的开放世界，玩家可以在总长为 89 公里的都市赛道中自由探索，探索途中可以直接前往比赛地点。作为"《极品飞车》系列"在 PSP 平台上的第三部作品，让我们来期待它的良好表现吧！





话梅杂志&3DM-SMV

文 米格



快感超群的空中缠斗与竞速飞行

与《皇牌空战X》不同，《超音速 空战英雄》将会给喜欢空战的玩家全新体验，下面就让我们来看看这款游戏所包含的独特魅力吧。

PSP 超音速 空战英雄
マッハ－モディファイド・エアー・コンバット・ヒーローズ－
◆VU Games◆SLG◆预定2006年12月28日◆日版
◆1～8人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

MACH
MODIFIED AIR COMBAT HEROES

击落敌机夺取空域霸权

▲后喷管火焰强度、尾翼旋转这些细微动作在游戏中都得以完美体现。

引擎全开，射出导弹！在无限广阔的空中舞台点燃超音速空战的火焰！

空中飞掠的快感！

▲秀丽的自然风景前，两架以压倒性速度飞行的战斗机带给玩家魄力十足的震撼。

华丽避开对手攻击！

本作的亮点就在于操作迅猛的战斗机与敌人们在长空中战斗。空中缠斗部分自不用说，除此以外还有驾驶战斗机竞速飞行、追击全体目标机体，游戏中你将领略到各种空战规则。展现在你眼前的将是一款前所未有的超速度感空战游戏！

游戏亮点 体验自己改装原始战斗机体的成就！

本作中加上各种隐藏机体，将会有外形、特性完全不同的11款原始机体悉数登场。战斗中玩家需要根据不同的关卡目标与条件，来自己选择最为合适的机体进行战斗。战斗胜利后获得的赏金可以用来进行机体性能的升级。使用自己调整的机体披挂上阵感觉是不是更激动呢？

性能各异的战斗机体

◀游戏中有的战斗机以机动性见长，有的则是以攻击力见长，各个机体的特性差异颇大。

▶机体的性能越高，就要求玩家有更高的掌控力，精确的操作技术与高性能机体的完美结合才是成为王牌的必备条件。

挂载部件性能提升

话梅杂志&3DM-SMV

咬尾战与竞速战充满整个空域!

游戏战斗主要包括咬尾和竞速两大形式，收集空中钱币，并达成关卡所要求的胜利条件。不论在哪种游戏规则下，与敌人竞争的策略和操作技巧都是最为重要的，胜利条件如何变化这两样都是热战所必需的。

超音速惊险、爽快的感觉!

▲采用喷射机进入音速领域进行战斗。

一瞬间的迷惘都会导致机毁人亡!





毫不留情地击落敌人!

◀在竞速中还要发射导弹将敌机击落，当然攻击敌人的同时也要小心敌人的攻击。

游戏规则一览

Dogfight(空中缠斗)	在各个关卡场景宏大的地图中享受与敌人空中混战的乐趣
Race(竞速赛)	在预先设定好的路线中以最快的速度超越他人达到终点
Fight(战斗赛)	所有机体都装备激光炮，挑战一击毙命的极限残酷战斗
Dash(冲刺赛)	在限定时间内收集钱币最多的一方则为胜方
CP Attack(抢点赛)	通过所有Checkpoint所花时间最短的一方为胜方
Tag(抢夺赛)	夺取标签的一方迅速躲避他人抢标的生存战斗
Time(时间赛)	在限定时间内绕赛道完成圈数最多的一方为胜方

锁定对方就是追尾的奥义!

▲以宏大的空间为舞台的咬尾战，无休止的攻防战由此展开。

背后狙击才是杀手锏!



◀咬尾战中如果不提前预测出敌方的飞行趋向就无法准确地将其击落。

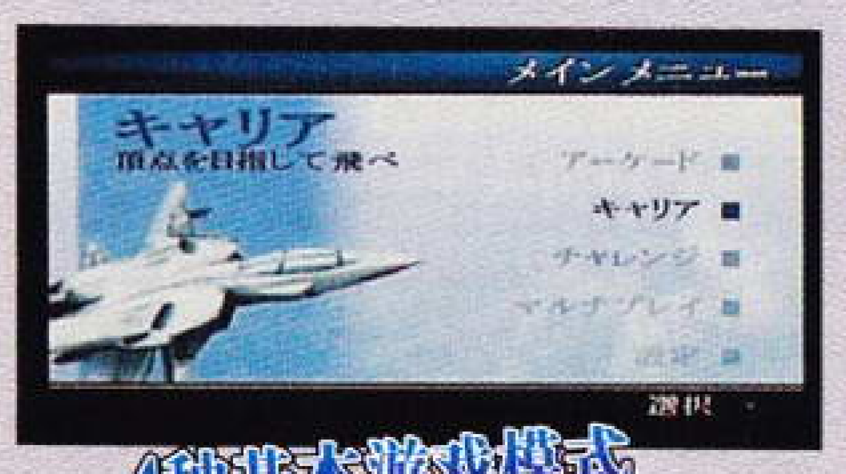


巧取竞速和战斗的最佳平衡点

◀消灭前方的敌人来巩固自己的领先地位，这就是竞速赛最大的诀窍。

丰富的游戏模式

选择"街机模式"快速进入游戏中享受它的乐趣，这也正是掌机游戏最大的优势所在。另外通过PSP的Adhoc网络，玩家也能随时随地与好友一同享受联机对战的乐趣。另外本作还有"生涯模式"和"竞赛模式"可供玩家选择。每种游戏模式下，又有从"新兵"到"英雄"5种不同难度等级，即使是不擅长动作游戏的玩家也同样能够找到玩这款游戏的自信。



4种基本游戏模式

多彩的游戏场景

游戏的战斗舞台庞大，并含有各种丰富的变化，从高楼林立的都市，到视野开阔的海岸，都会在游戏中出现。尤其是被冰雪覆盖、看不到边际的北极苔原地带，给人留下了深刻的印象。战斗中有效利用各个舞台的地形也是获取胜利的一大要点。



◀引擎全开，从这里一口气飞向无尽的远方吧!

▶飞行时一定小心周围的岩壁!

话梅杂志&3DM-SMV

文 雷伊

Level5在PSP上的大制作S·RPG《圣女贞德》再过不到一个月的时间就要发售了，游戏目前的开发进度也已经高达90%以上，已处于最后的调试阶段了。这次我们除了将为大家首次公开游戏中的世界地图外，还将介绍几位全新的人物。相信通过这次的介绍，大家会对这款即将发售的作品有更进一步的了解。

JEANNE D'ARC



PSP 圣女贞德 ジャンヌ・ダルク

◆SCEJ/Level5◆S·RPG◆预定2006年11月22日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.46 P4/ Vol.48 P24/ Vol.49 P48

世界地图

以著名的百年战争为背景的本作与很多知名S·RPG一样，都是通过在广阔的大地图上四处征战来推进游戏的。本作的剧情发生在欧洲大陆之上，地图由很多区域所组成。一开始由于剧情的关系能够前往的区域很少，不过随着流程的推进，能够去的区域将会变得越来越多。



选择进军的区域

顺着剧情的路线选择下一个目的地。大地图上的各个区域由特定的路线所连接，随着剧情的推进，有时还会出现分支路线。



发生战斗

选择完要进入的区域后，画面上就会显示进入该区域要进行的战斗的胜利条件和失败条件。战斗的胜利条件并不单纯局限于将敌人全灭，有时也会要求消灭某特定敌人或者将我方移动到特定位置等等。根据胜利条件的不同，玩家在战斗时所采取的策略也将有所变化。





自由战斗

如果选择再次进入已经战斗胜利过的区域，就可以进行自由战斗。自由战斗不受剧情的限制，可以多次触发随意挑战，玩家可以尽情通过自由战斗来提升队伍的等级、获取充足的金钱和丰富的道具。

话梅杂志&3DM-SMV

新公布的两位敌方角色

以前的报道中曾经提到过本作中贞德的敌人主要是英军和突然出现的魔物，前几次“前线”中已经为大家介绍了游戏中的魔物们，这次则将为大家介绍一下英军阵营的两位角色，而他们也正是游戏中领导英军向法国展开侵略的指使者。

率领魔物侵略法国的英国国王，年仅6岁。行为举止比较怪异，拥有着类似于超能力的奇妙力量，是一个有些妖气的孩子。



▲亨利六世变成现在的模样难道和身边的贝德福公爵有关？



◀亨利六世不仅长相古怪，行为举止也非常怪异。



年幼的英国国王 亨利六世



取代亨利六世掌握着英国实权的人。表面上是为了整个国家和亨利而执掌朝政，但背地里却在酝酿着一场恐怖的阴谋。

幕后野心家 贝德福公爵

贞德的新同伴

本作中不仅有多位出自史实的人物，而且还有很多完全原创的角色登场，甚至有些角色是以非人类的姿态出现的。这次为大家介绍的这位与贞德并肩作战的精灵族女子贝亚特莉斯就是这样一位人物。贝亚特莉斯拥有着御姐的外表和温柔的性格，在战斗中以弓箭作为武器。

贝亚特莉斯　武器：弓





▲贝亚特莉斯擅长远距离攻击，如果加以合理利用，说不定就可以无伤消灭敌人。

话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月

PaRappa The Rapper パラッパラッパー

PSP 啪啦啪啦啪 パラッパラッパー

◆SCEJ◆MUG◆预定2006年12月7日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆3980日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

本作是SCEJ曾在1996年发售的同名游戏的重制版，该游戏在当时拥有不菲的人气，出货量高达148万套。PSP版的内容和画面基本保留了原作特色，并在此基础上追加了部分原创要素。

MUG的元祖

作为PS平台音乐游戏的开路者，《啪啦啪啦啪》刚一登场就以创意十足的玩法和“多罗式”的画风而获得大批FANS。玩家在画面提示的帮助下，跟随音乐的节拍按下×、○、





□、△、L、R等键，画面中的角色也会做出丰富而有趣的动作，同时推进剧情的进行。

从实际内容看，游戏做出的变化并不多，最明显的只是将画面做成了16：9，我们基本可以玩到那个原汁原味的经典。



追加曲目下载

由于平台的改变，一些贴合硬件性能做出的变化当然也是有的。对于玩家而言，最为有用的功能则是可以运用PSP的网络功能下载新的曲目。游戏一共有5大关卡，厂商预定在游戏发售后，将陆续给每个关卡追加一首曲目并供玩家下载，总计5首新曲。



无线通信对战

运用PSP的无线通信功能，本作可以实现最多4人的对战。参与游戏的玩家可以自行调整自己在游戏中的操作顺序，不过本作的游戏分享功能只能共享体验版，也就是游戏的第一关。要想领略本作的全部乐趣，参与联机的玩家还是要每人准备一张UMD才行。



文 LIKY



PSP 怪物猎人 携带版 2nd
モンスターハンターポータブル2nd
◆Capcom◆ACT◆预定2007年2月◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应无线LAN◆推荐玩家年龄：未定
相关报道 Vol.45 P8 / Vol.49 P41

与各种巨大的怪物正面相对、在九死一生中将怪物完全击杀，这正是"《怪物猎人》系列"最具魅力的部分、而作为新作的《怪物猎人 携带版 2nd》（以下简称《MHP2》），游戏中会出现哪些新怪物一定是大家关注的焦点，这次的新情报就来为大家揭开一部分谜底。

飞龙袭来——登场怪物大公开

巨大的火龙曾经是《MHP》象征性的怪物，在新作中它显然已经排不上号了，不过它在新作中总算还有一席之地，这么说是想告诉大家，前作中的大部分怪物在新作并不会消失，它们会继续活跃，而且会给玩家制造更大的麻烦。以下要给大家介绍的是游戏中新登场BOSS级怪物，包括新增的甲壳种怪物和古龙种怪物，想必大家一定会很感兴趣。（玩过PS2版《MH2》的玩家可能已经很熟悉了，因为这些怪物都是来自于《MH2》。）

会放屁的狒狒



牙兽种 桃毛兽王

长有粉红色皮毛、形似狒狒的的动物，食欲旺盛，喜欢吃蘑菇，头上那撮毛是极珍贵的素材。当桃毛兽遇到敌人时，会使出"放屁"这一极为猥琐的招式，如果猎人被臭气熏到，像回复药等一些道具便不能使用了，那样可就相当麻烦了。



▲面对桃毛兽王可千万不要被它的臭屁给震到了。



▲被巨大的野猪王顶一下肯定会伤得不轻。

作为普通野猪的首领，野猪王的体型要大得多，攻击力当然也高得多，长长的獠牙是其最大的武器，它常常会顶着獠牙向猎人冲来，一下子便可将猎人顶出几米开外，不过只要摸准了它的冲刺路线，要避开也不是很困难的。

以巨大獠牙作武器



牙兽种 野猪王

话梅杂志&3DM-SMV

甲壳种

大盾蟹

在沙漠中栖息的巨大寄居蟹，常常将其他怪物的尸骨作为身体一部分，比如它会背负着一角龙的头骨行动，并以此作为武器。当它潜入沙中后，也会像一角龙那样顶着尖角冲出地面进行奇袭，给猎人造成巨大伤害。

挥舞双钳的巨蟹

▲当正面面对大盾蟹时，一定要小心它那两个巨大的钳子。

拥有压倒性力量的雌雄古龙

古龙种

炎王龙



全身血红的炎王龙属于古龙种，而古龙种是一个充满了谜团的种族，有着与其他怪物完全不同的生态特征。炎王龙全身被火焰包围，猎人一旦靠近便会受到伤害，而且，炎王龙还会在身体周围施放会爆炸的鳞粉，令人防不胜防。



▲炎王龙还会吐出强力的火柱，并且是呈扇形发射，需要千万小心。



▲炎妃龙的跑步冲撞带有更强的追尾效果，要避开会更困难。

与炎王龙属于同种族的古龙种，为雌性，全身覆盖着青色的鳞片，无论身体形态还是攻击方式都与炎王龙类似，不过相对于炎王龙的地面扇形火柱，炎妃龙会在空中发射扇形火柱，这无疑令其更具威胁性，加上它行动迅速，要打败它可是非常艰难的。

古龙种

炎妃龙



话梅杂志&3DM-SMV

全新的怪物登场

在前作《MHP》的科科特村附近，生活着一种蓝速龙的亚种——白速龙，而在本作波凯村附近的雪山中，出现了白速龙的头目——白速龙王，这是在《MHP2》中全新登场的怪物。白速龙王的体型比普通白速龙更大，头上也非常醒目地长有绿色的冠。通常情况下，它会带领一群白速龙出现，对猎人进行围攻。除了嘴咬、跳跃踩踏等普通攻击方式外，它还会吐出冰冷的液体，如果被这口水沾上的话，猎人瞬间就会被冻成雪球，行动严重不便。（汗，好可怕的口水！）

鸟龙种

白速龙王

吐口水攻击！



▲被其口水打中的猎人，瞬间冻成了一个雪球，不知道本作会不会加入解除雪球状态的道具？

带领白速龙的头目



▲白速龙王通常会带领一群白速龙出现，其间还会呼叫更多增援。



▲同其他速龙王一样，白速龙王的跳跃力也是非常惊人的，在很远处都可跳过来对猎人攻击。

逆袭的黑狼鸟

在《MHP》中就有过登场的黑狼鸟一定给玩家留下深刻印象，全身包裹着坚硬的紫黑鳞片，带有剧毒的尾巴，连续吐火球的攻击以及会让人陷入行动不能状态的声波，让每一个猎人都头痛不已。在本作，这只狂暴的怪鸟还会增加新的攻击方式吗？

鸟龙种

黑狼鸟



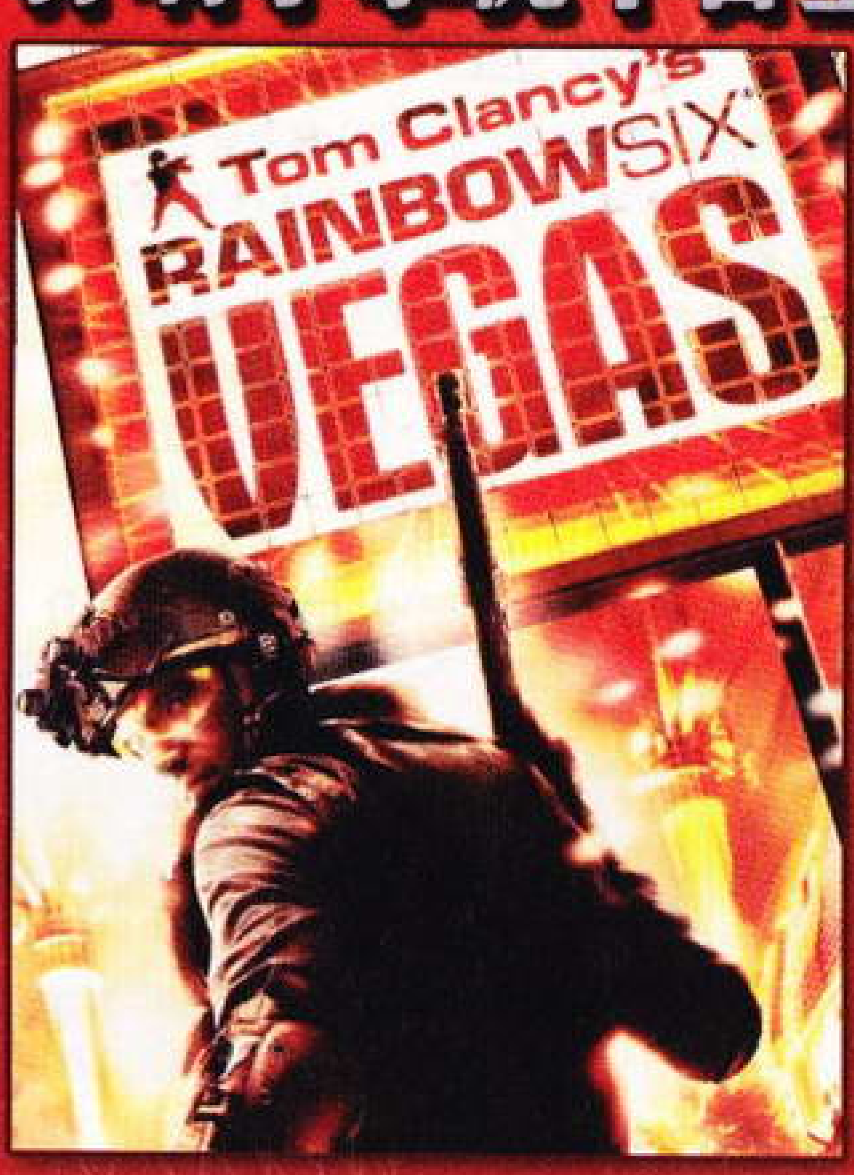
▲黑狼鸟拥有丰富的攻击方式，实在是一个难缠的怪物。



狂暴好战的怪鸟

话梅杂志&3DM-SMV

打响了掌机平台上反恐游戏的第一枪！



育碧公司出品的人气FPS游戏"《彩虹六号》系列"的最新作《彩虹六号 维加斯》即将登陆PSP平台，这也是该系列首次把反恐游戏主题和精彩的多人联机对战带到PSP上。育碧公司表示，PSP版的《维加斯》目前正在由育碧加拿大公司负责开发，预计将在今年12月份与玩家们见面。

文 软饼干

PSP 彩虹六号 维加斯 Rainbow Six Vegas

◆Ubisoft◆FPS◆预定2006年12月5日◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

大战赌城拉斯维加斯！

在早些时候，《维加斯》就已经计划同时登陆索尼PS3和微软X360两大次世代主机，而此次刚公布不久的PSP版《维加斯》与次世代主机版有所不同的是，PSP版将具备许多独有的全新内容和游戏角色。玩家将率领手下的反恐小队阻止恐怖分子的阴谋，从恐怖分子手中拯救美国第一赌城拉斯维加斯。

PSP版新增要素——新团队、新场景！

游戏中拥有三位成员，分别是Logan Keller，其形象与《分裂细胞》中的山姆·费舍尔颇有几分相似。另外两位搭档分别是擅用重型武器的Michael Walters和擅长狙击和电脑技术的Jung Park。PSP版将在家用机版的基础上增加两个新类型任务。



其他游戏要素

市民保护任务

在单机模式的这个关卡里，玩家将同时扮演突击队员和狙击手的双重角色，从恐怖分子的枪下保护无辜市民。

侦察、计划、突袭

利用微型摄像机等高科技装备对恐怖分子的情况进行战术侦察，再通过资料进行有针对性的战术部署，最后再进行出其不意的突袭作战。



寻找掩体

在激烈的战斗中，可随时切换到第三人称视角并寻找掩体进行躲避，同时观察敌情并考虑下一步的行动。

专门为PSP设计的操作系统

PSP版的游戏操作采用了与游戏家用机版所不同的设计，充分发挥PSP的特点和机能。

猎杀恐怖分子模式

该模式下只有一个目标，就是尽可能多地击毙恐怖分子。

多人联机模式

最多可与5名好友通过无线通信联机进行对战或组队游戏，该模式中可使用6个"《彩虹六号》系列"的经典地图。



话梅杂志&3DM-SMV

CANNON FODDER

PSP 炮灰 Cannon Fodder

◆Codemasters◆ACT◆预定2007年第一季度◆美版
◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

昔日经典战略游戏《炮灰》将在明年初登陆PSP平台，该游戏系列曾经在SFC、GBA等平台上推出过，并且凭借丰富多彩的游戏关卡赢得了许多玩家的喜爱。如今PSP版的本作不管是在游戏画面还是在游戏性上都有大幅度的提高。除此之外，本作还将添加许多新要素和新模式，使这款老游戏又重新焕发了活力。

炮灰总动员！大兵勇敢向前冲！



老美的人设果然另类……

Q版大头兵，4人小分队！

团队协作是本作的主旨，玩家将要控制一个4人战斗小组，拥有的兵种包括侦察兵、机枪手、特种兵和战地救护兵，这4名大头兵可是各怀绝技的，玩家要巧妙利用四个人各自拥有的特殊能力来破除一个又一个难关。操纵他们秘密深入敌后然后给予敌人要害部位以重创。游戏的任务目标很明确，要尽最大可能多消灭敌人的作战单位，合理使用诸如机枪、火箭筒等武器来歼灭敌人，那场面真是火爆刺激、热闹非凡。



▲大头兵潜入作战开始！

▲被敌人岗哨发现了，只能硬着头皮上了。

任务种类丰富，战斗环境一目了然！

游戏中既有利用步兵慢慢突进歼敌的场景，也有驾驶重型武器扫荡敌人阵地的激烈战斗。游戏视点采用了俯瞰视角，玩家所控制的大兵在战场上的一举一动都能清楚看到，想要下达什么指令也是非常方便的。另外，本作还支持PSP的通信对战功能来最多让4名玩家进行“死亡竞赛”或“合力作战”的任务，大大提高了游戏乐趣。



▲轰隆轰隆！驾驶着重型坦克一路向前冲吧！

话梅杂志&3DM-SMV

文 铭风



“《星之卡比》系列”的最大魅力就是那种类繁多的变身。本作中不但增加了诸多新变身。变身系统也被大大改进了，下面就为大家详细介绍一下。

NDS **星之卡比 多罗奇团前来拜访**
星のカービィ 参上!ドロッチェ団

◆Nintendo◆ACT◆预定2006年11月2日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.49/P104

托盘的秘密

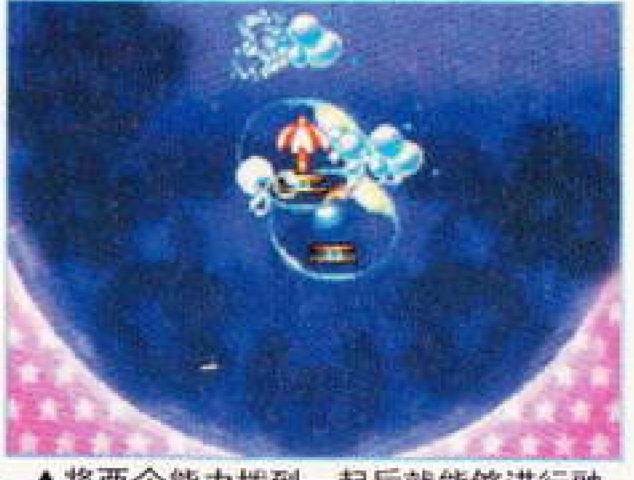
游戏时上屏显示的是游戏的实际画面，而下屏则被称为托盘，能够容纳5个气泡。被气泡包围的物品除了关卡中获得的物品外，还可以是各种能力。不管是哪种东西，对主角的攻关都有很大的益处，如何灵活应用可是玩家要考虑的了。




▶发现被气泡包围的能力了。取得后下屏便会多出此能力。

能力的组合

在本作中，取得的能力能够进行融合。而融合的方式也十分简单，点击下屏的能力然后将两个能力拖到一起便可。两个能力融合后会遵照一定的规则而转变成其他能力，这是强力能力的主要获得途径。还要注意的是，能力和物品是不能进行融合的。



▲将两个能力拔到一起后就能够进行融合了。



▲通过融合后获得的能力，被炸弹扔到的敌人会变成冰块。



▲本来攻击就十分凌厉的剑击这次带上了火属性，除了攻击敌人外还能烧坏挡路的杂草和绳索。



能敲下关卡中的木桩，同时配合按键组合能使出各种攻击。



能将拥有能力的敌人直接变成能力气泡，获得后收入托盘。



穿上披风后发动高跳来撞敌人。



动作灵活，能够发射飞镖来攻击敌人。

能发动斩击将敌人击倒。



文 胧月

NDS	富豪街DS いただきストリートDS
	◆Square Enix◆TAB◆发售日未定◆日版
	◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
	◆对应任天堂Wi-Fi连结◆推荐玩家年龄：全年龄

关键词1：富豪街；关键词2：马里奥。“《富豪街》系列”转战多个平台，终于又回到任氏的怀抱。史莱姆和马里奥联袂出演，通往富庶岛的金光大道再次铺开，你是站在金字塔顶的王者吗？



勇者斗恶龙&马里奥

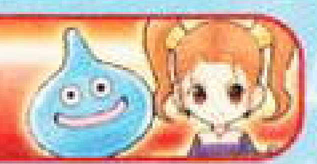


如果说《勇者斗恶龙》和《最终幻想》因为是门当户对的日系两大RPG而结合在一起，那么史莱姆和马里奥这两个形象则同样是各自游戏领域中的伟大里程碑，憨态可掬的他们即将在NDS平台上演一场轻松搞笑的发家奋斗史。细心的朋友可能已经发现了，标题中的“DS”不仅仅代表了游戏所处的平台，同时也恰恰是由“Dragon Quest”和“Super Mario”两个词组的首字母组合而成的。





德“财”兼备



开开心心游戏，勤勤恳恳赚钱。《富豪街》的系统虽然不像《卡片召唤师》那么复杂，但购地赚钱的乐趣不遑多让。参加游戏的角色轮流投掷骰子并在棋盘上移动，在停住的格子上可以购买自己的领地，当其他玩家通过时即可收取“过路费”，总资产最先达到目标规定数额的那名角色即可获胜。



▶由于角色的移动步数由骰子决定，所以运气也是游戏的一大要素。

▲当别人走到自己的领地时，就能向他收取金钱了。

◀堂堂正正地打败竞争对手，享受胜利的喜悦。

话梅杂志&3DM-SMV



人气角色的梦之组合





“D”阵营

出处：《勇者斗恶龙》系列

“《DQ》系列”的标志与吉祥物，每代《DQ》都少不了它们果冻一样胖胖的身子。尽管史莱姆一族人丁兴旺，不过目前确认在本作中登场的只有等级最低的普通史莱姆，看上去一脸好欺负的样子，作为竞争对手的话，应该很好对付吧。

史莱姆

出处：《勇者斗恶龙Ⅷ》

八代中最早加入我方的女性角色，本人是一名不输给男人的坚强女性。原作中的她尽管大小姐脾气十足，但魅力的个性和骄傲的身材使得她在年轻人群中有着不菲的人气。在《富豪街DS》里，她能够熟练地使用多种魔法，或许就凭借这项能力成为最终的大富豪？



杰西卡



其他登场角色

除了以上介绍的四名正角外，我们从官方的游戏截图中还能看到其他登场角色。尽管不是很清晰，但依然可以分辨出他们各自的身分，看看有没有你喜欢的吧！



碧奇

耀西和酷酷鲁





MoonBruck的王女

龙王



话梅杂志&3DM-SMV

"S" 阵营

出处:《马里奥》系列

妇孺皆知的超级明星,性格开朗,弹跳力卓越,并且无时无刻都肩负着拯救万年被绑架癖的碧奇公主的重任。胖墩墩的水管大叔在原作中就是收集金币的好手,这次来到物欲横流的的富豪街想必也是得心应手了。



路易

出处:《马里奥》系列

尽管身出豪门,身怀绝技,可是在兄长马里奥的光环之下充当着万年老二的悲情角色。好在路易同志性格内敛,没有和乃兄争名夺利的意向(表面上)。这次棋盘上的较量是不是路易向世人展示自己的好机会呢?



绚丽的舞台



和前作一样,游戏中的地图也都采用《DQ》和《Mario》里的经典地形为素材制作而成。这些像主题公园一样有趣的关卡各具特色,光是在里面移动就乐趣十足了。



▲出自《DQ Ⅴ》里的经典迷宫,画面斑斓,炸弹岩会对玩家起到干扰作用。



▶▲受到诅咒的城堡,来源于《DQ Ⅷ》。如果玩家顺利完成了目标资产,就有可能解开城堡的诅咒?

魔神像



▲围绕巨大神像的地图,该神像很可能就是在《DQ Ⅳ》登场的那座。

话梅杂志&3DM-SMV

文 米格

搭载Wi-Fi对战系统的全新《游戏王GX》参上！

你也一定能听到精灵的声音……



NDS 游戏王对战怪兽GX 精灵召唤者
游戏王デュエルモンスターズGX スピリットサモナー

◆Konami◆TAB◆2006年11月30日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4980日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

《游戏王GX》刚刚才在PSP主机上上演了一出精彩的校园英雄秀，系列登陆NDS的新作也开始浮出水面。官方网站、媒体报道，有关这款《游戏王对战怪兽GX 精灵召唤者》消息越来越多，下面就让我们一起来看看本作所包含的最新要素吧！

《游戏王GX》的故事依旧在延续……

本作中玩家依旧将作为一名决斗学园的新生，与大家一边进行卡片对决，一边度过快乐的校园生活，用自己热切的灵魂来召唤最强的怪兽吧！

丰富的对战NPC，单人游戏同样乐趣无穷！

本作中玩家生活在决斗学园，自然就要与《游戏王 GX》故事中的各位主角们切磋一番。各位主角会使用自己最擅长的卡包，召唤自己最强的怪兽与玩家进行激烈的对决！游城十代的E·HERO系列卡牌以及丸藤亮的サイバー·ドラゴン等《GX》中的经典卡片在本作中均有登场。



▶召唤最强怪兽来打败对手吧！

通过触摸屏进行移动

剧情模式下，玩家要通过触控笔在下屏进行移动，同时还可以开启游戏菜单及进行卡包设定。上屏则用来演绎在地图不同地方发生的剧情及对话，充分继承了NDS 前作优秀的操作系统。



话梅杂志&3DM-SMV

上屏大魄力怪兽召唤画面

游戏战斗过程的描绘也充分发挥了NDS机能，下屏用来进行触摸卡片操作，上屏则用来显示当前卡片的详细信息。首款登陆NDS平台的《游戏王 噩梦吟游者》凭借3D化的战斗演出吸引了不少玩家的眼球，本作在召唤过程中，游戏上屏会显示更大魄力的3D怪兽召唤画面！





透过Wi-Fi网络，与全世界的决斗者们来进行对决！



国内浩方网络对战平台很早就加入了对PC版《游戏王》的支持，足可见这款游戏联机对战魅力之大。在NDS上登陆的“《游戏王》系列”首作——《噩梦吟游者》，因为诞生在NDS初期，自然没能加入Wi-Fi网络联机功能，新作中加入这一优秀功能自然成为所有《游戏王》粉丝的心声。厂商这次不但满足了各位玩家的愿望，而且本作各地区各语言的不同版本间也能进行联机，服务器还会记录你的对决成绩，从而评定玩家等级，真正实现了跨地域全球玩家共同游戏的目标！



▶通过Wi-Fi网络与高手们切磋将更有乐趣。



▲新加入8星卡片究竟能力如何呢？

采用OCG规则，收录最新卡片！

本作的卡牌对决依旧采用OCG规则，并收录了最新卡片サイバーダーク・インパクト，游戏共收录了超过1400张的精选卡片。



▲每张卡片都隐藏着神秘的能力……

附赠稀有卡片+神秘联动功能……

ハンター・アウル	ブレイン・クラッシャ	マスクド・チョッパ
		
可对我方场地上一只风属性怪兽增加500攻击力，并且只要有风属性在就不能被当成攻击对象！	可以用战斗中被破坏的对手怪兽作为自己的卡片进行特殊召唤！	虽然攻击力和防御力都只有100，但在破坏时会对敌方LP造成巨大伤害！

本作依旧会随游戏附赠游戏王OCG卡片三张，除此以外，本作还能与NDS的前作《游戏王 噩梦吟游者》进行联动！面对“《游戏王》系列”再度进化，你是否已经心动了呢？



话梅杂志&3DM-SMV

文 雷伊



NDS 三国志大战DS
三国志大戦DS
◆SEGA◆TAB◆预定2007年1月25日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆5800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：未定
相关报道 Vol.47 P4

以超人气街机卡片游戏《三国志大战2》为蓝本进行移植的《三国志大战DS》将于明年1月25日与玩家们见面。NDS版的操作和街机版有着很大的区别，我们这次将针对NDS版独有的操作作进一步的说明。此外，还将详细地为大家介绍NDS版中的单人故事模式“三国英杰传”，不要错过。

三国英杰传

体验剧情

在“三国英杰传”模式中，玩家可以体验到魏、蜀、吴三大势力的剧情。决定好要玩的势力后，可以继续选择根据年代划分的剧情。进入剧情后会发生各名武将之间的对话场面，对话过后通常会进入战斗，不过也有只出现对话无需战斗的情况。



◀▼三国时代的一些名场面都将在“三国英杰传”模式中出现。









◀即使年代相同，剧情和出现的武将也会根据所选势力的不同产生很大变化。

剧情战斗





“三国英杰传”中的战斗，都是利用与剧情相关的武将卡组成的卡组来进行的。根据剧情的不同，战斗的胜利条件也会发生变化，比如有时要求玩家攻占敌城，有的则需要在限定时间内守住自己的城池等等。

◀要想取得战斗胜利，卡组的搭配非常重要。

获得战器和兵法

战斗结束后，会根据战斗结果（胜利或败北）出现不同的对话场面。另外，还有可能获得强化武将卡和武将能力的“战器”，以及可以暂时提高部队整体武力的“兵法”。



▲如果获得战斗胜利就可以进行后面的剧情，如果失败则必须重新来过。





▲战器和兵法的获得是有一定几率的。

话梅杂志&3DM-SMV

NDS版的独有操作

LINK

"LINK"是一种用来同时移动多个部队的操作方法。如画面中所示的，如果想要让图中的三张武将卡同时移动，只要用触控笔快速地在三张卡片上划一遍就可以了。成功划动后，武将卡的外框会呈亮黄色。在这种情况下，只要用触控笔移动其中的任意一张卡片，剩下的两张卡片就会跟着同时移动了。


▲想要实现LINK，最好尽可能地将要移动的卡片凑在一起。


▲LINK实现后，卡牌的外框会呈亮黄色。

回转

"回转"顾名思义就是一种用来改变部队配置和计略效果范围的操作方法。操作的方法非常简单，只要按住十字键的左键（竖拿NDS时为下键）调整武将卡的方向就可以了。例如超珍贵卡周瑜的计略"最后的业火"只能对正面的敌部队造成伤害，如果敌人不在正面的话，即使发动了也不会对他们造成伤害。此时就需要用到回转操作来调整周瑜卡的位置，让其正对着敌部队了。

▶士气槽已经蓄满，准备发动计略，不过正面却没有敌部队。

▼用回转调整武将卡方向，让敌部队进入计略的效果范围。




▲计略成功发动！

丰富的武将卡











话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月



NDS 勇者斗恶龙 怪兽统领者
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

◆Square Enix◆RPG◆预定2006年12月28日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.46 P42 / Vol.48 P28 / Vol.49P58

自从50辑的《掌机王SP》评选了连载辑数最长的“前线”后，《DQMJ》就酸酸地注视着《风雨传说》：“本少还有两个月时间，不信下次评选轮不上……”(—_,—)这次为大家带来本作通信对战方面的详细情报，面对和自己同样的人类玩家，一定要深入了解系统才能铺平王者之路。

3对3！天下第一武道会？

这张精美的插画描绘了本作热烈的战斗气氛，熟悉的擂台，熟悉的观众，熟悉的眼神……将之形容成《DQ》世界的“天下第一武道会”并不为过。主人公和对手带领各自的怪物剑拔弩张，而实际战斗时主人公并不会参战，这点倒是跟《口袋妖怪》有着异曲同工之妙，那么它的战略性能达到怎样的高度呢？



对战画面



▲上屏显示的是对手的三只怪物，对战时依然采取主观视点来进行？另外，右上角还可以查看联机信号是否良好。



▲下屏是我方的操作画面。除了各种战斗指令外，己方三只怪兽的资料也可在此查看。

规则制定

在通信对战时，玩家可以对该场战斗的规则进行各项设定。比如决斗的回合数，怪兽的复活次数，以及是否手动控制战斗等，制定这些规则并不会让玩家变得束手束脚，反而可以让战斗更加具有战略的乐趣性。由于在王者之路上会有各种各样的对手等待着玩家去挑战，所以熟悉各种规则下的战斗方式也是很有必要的。





关于回合限制

对于无回合限制的战斗，必须全灭对方的怪物才能获得胜利。而在有回合限制的情况下，当限定回合数到来时，场上存活怪兽数目较多的一方获胜；如果双方存活怪兽的数目也相同，那么就要看存活怪兽合计 HP 的总数值了。



正式战斗

编制好队伍，制定完规则后，终于可以进入正式战斗了，我们先看指令画面。



▶该图中，"招募（スカウト）"和"道具（どうぐ）"两项指令显示为使用不可。在"自定义战斗"模式下，也有可能将道具使用指令开启，这样战斗应该会变得更为复杂。

了解这些后，就来一起欣赏下面的战斗吧！

敌方行动

▲让己方防御力提高的魔法，开始战斗后越早使用越好。

▼"冰之吐息"发动，可惜被对方的人面树躲开。

我方行动

▲海神向对方的龙系怪兽发动针对其弱点的"龙切"攻击。

▶史莱姆咏唱回复魔法。

▼人面树咏唱攻击全体的火魔法。

▶给与对方全员大幅伤害后，最终获得战斗的胜利。

小岛组锐意制作，带你踏上"股神"之路！



文 米格

NDS

股票买卖教练员

株式売買トレーナー カブトレ！

◆Konami◆SLG◆预定2006年12月14日◆日版

◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

走到哪里"炒"到哪里，让你随时随地都能轻松领悟到股票买卖的奥义！

成交量、资产运用、大盘走势，这些股票专用词语，令许多对股票满怀兴趣的人望而生畏……不过现在，你可以告别所有这些不安了，因为《股票买卖教练员》将会为你解决所有难题！由制作"《潜龙谍影》系列"的小岛组亲自操刀，并且加上マネックス证券的合作，足以证明这款游戏的素质和创意。



▶游戏中采用了过去5年中东证1部以及东证マザーズ的股票数据，并且将5年间的"会社四季报"数据也加入游戏，完全再现现实中股票市场的种种真实状况。

在"カブト"网吧来与股民们一同交流！



游戏的舞台"カブト"网吧里，集结着街上的大部分股民们。玩家将会在"カブト"从众多个性鲜明的NPC人物那里学到各种股票交易的技巧。像"カブト"网吧接待员就会传授玩家电脑操作的方法。

首先通过教程来学习各种操作

为了让完全不懂股票的人也能顺利投入到游戏中，制作人特意在游戏中加入了教学模式，在这里你将学到所有现实世界中从开始看股到最终交易完成这一完整过程中的每个步骤。即使是从未接触过股票的初学者玩起来也完全没有问题。



▲阴线、阳线、K线图，在金藏老人的不断叮咛下，玩家将一点点了解到股票操作的奥妙。



易懂的故事模式让你从"股票ABC"学起！



本作特有的故事模式将会让玩家渐渐走入股票的世界。游戏中不仅仅是进行股票交易，同角色一起冒险的部分也同样存在。这时可不是相互间进行股票交易那么简单，而是要与他们交流、培养感情，从而获取各种新的交易情报。

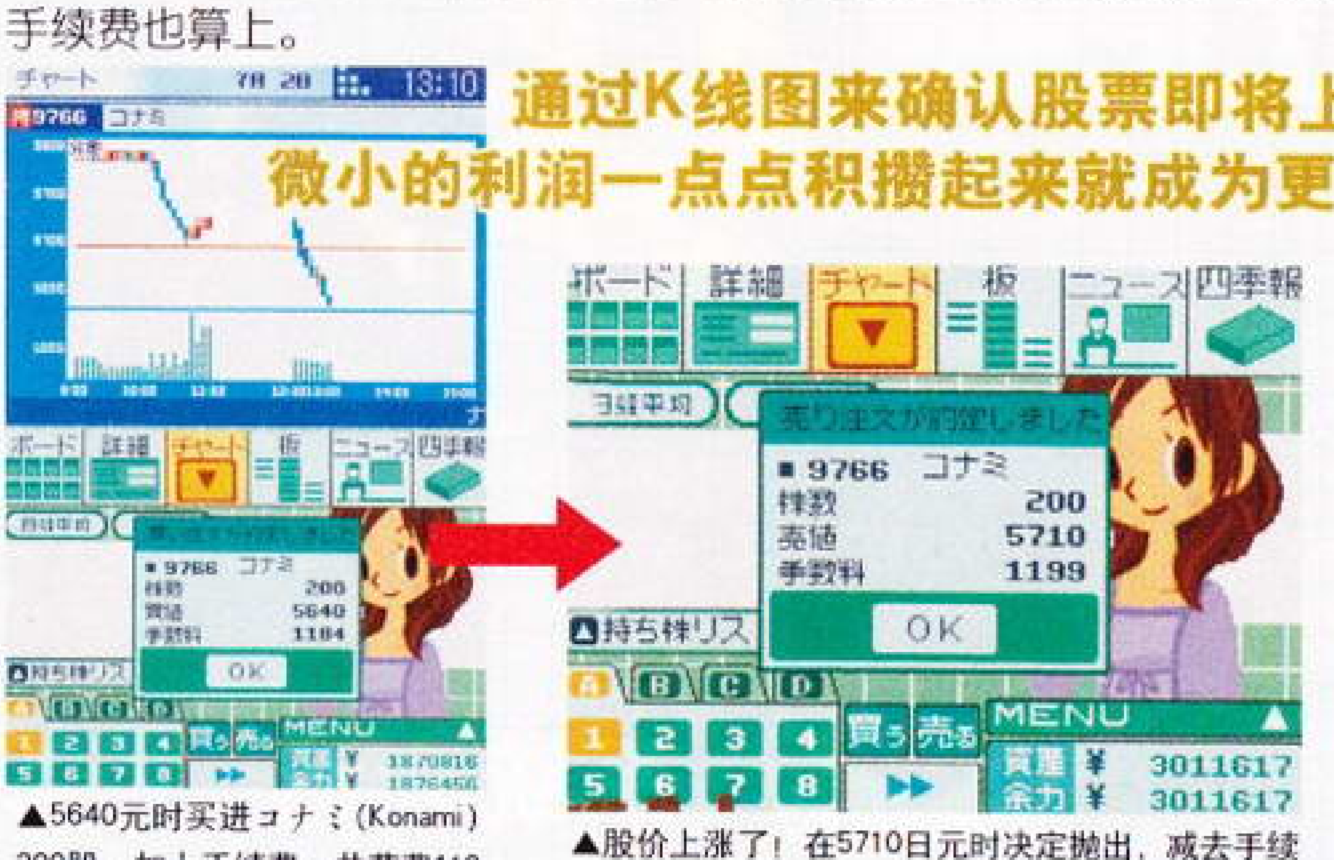
▲既是对手、又是同伴"カブト"，网吧的角色们将会给你很多提示。

◀与NPC角色一同进入大富翁模式，获得第一才是最大的目标！

时刻紧盯股票价格，让自己的资产不断增加吧！

股票赚钱的原理就是低价买、高价卖，也就是说，只要准确预测出了股票的动向就一切OK。但股票买卖过程中，还需要向证券交易所支付相应的手续费用，因此在计算股票利润时别忘了将手续费也算上。

通过K线图来确认股票即将上涨！微小的利润一点点积攒起来就成为更庞大的资本！



▲5640元时买进コナミ(Konami)200股，加上手续费一共花费112万9184日元。

▲股价上涨了！在5710日元时决定抛出，减去手续费卖出收入为114万801日元。



▲通过短线炒作コナミ(Konami)在两小时中获得了11617日元的利润，就以这样的状态来继续加油吧！

业界首创！用线条也能找到想要的股票！



本作独特的创意就在于，玩家可以根据自己对股价的兴趣，来通过触控笔在下屏绘制一条股价变动曲线，游戏则会根据这条曲线找出与之与之相符的股票来。有了这样的股票搜索引擎，就可以方便地找到自己所需特定走势的股票，让选股变得更加简单。

▲画一条缓慢上升的曲线来进行检索。

▲游戏很快就找到了几个与曲线线型接近的股票，通过下屏点击就可以在上屏观看到每支股票的具体情况了。

其他各种股票检索方法

除了触控笔画曲线的检索方式以外，游戏中玩家还可以根据股票编号、上市市场、行业等各种条件来对股票进行搜索，甚至还可以通过制定股价范围的方式来搜索股票，让股票炒作变得更加容易。

从一名街头小丑，





PSP上从PS2移植而来的游戏绝对不少，而且这些移植作品往往都会因为缺乏新意或是严重缩水，导致粉丝恶评不断。虽然我们不能否定，这款作为以PS2版《教父》为蓝本开发的《教父 暴徒战争》的确也有缩水之处，但本作系统恰到好处的改良，以及让人在便携掌机上也能欣赏到《教父》这部经典电影的魅力，无疑为PSP版又增添了新的卖点。

PSP 教父 暴徒战争
The Godfather: Mob Wars
◆EA/Page 44 Studios◆ACT◆2006年9月19日◆美版
◆1人◆352KB◆39.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：18岁以上

文 米格

故事背景

游戏中玩家将扮演一名因为考利昂(Corleone)家族而失去父亲的孩子。在9年后，主角长大备受欺凌，母亲在教父女儿的婚礼上向教父求助。从此主角就从一名街边的小混混变为考利昂家族的一员，为家族事业而效力。在本作故事模式下，玩家要经历电影中许多经典情节，教父遇刺、处决叛徒这些都将成为发生在玩家身上的故事。如果你接触过原作，那将一定会在游戏的剧情中找回当年的感动。



▲主角的父亲在爆炸后的火焰中被人乱枪射死……

五大家族

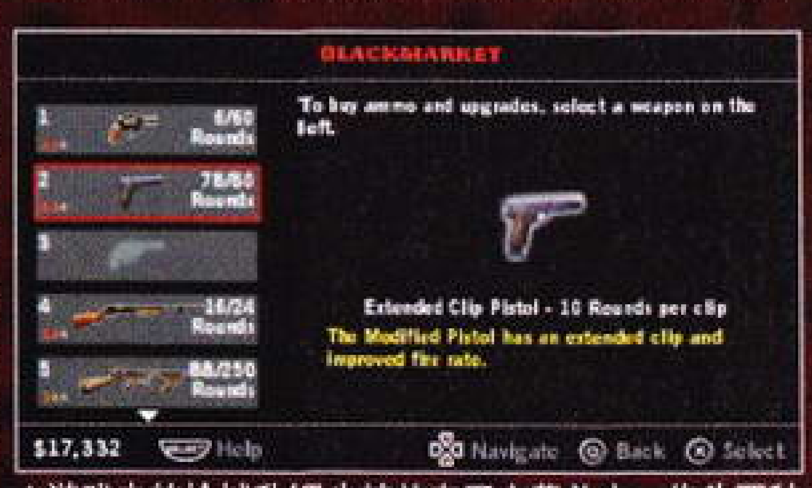
在《教父》的世界里，由考利昂、巴茨尼(Barzini)、寇尼奥(Cuneo)、斯特拉奇(Stracci)及塔塔格利亚(Tattaglia)这五大家族掌控着纽约城背后的另一个世界。不同家族的人物在游戏中所穿衣服的颜色不同，另外家族的徽章也各不相同。玩家与其他家族之间既是联手对抗的朋友关系，也是相互只有仇杀的死敌，这些都将取决于玩家在暴徒战争模式下所使用的卡片以及所进行的战略部署。但最终都是要将他们全部击倒，让考利昂家族的徽章印满整个纽约地图！





系统介绍

PS2版的《教父》采用仿照《GTA》的游戏模式，玩家既可以按照自己的喜好去首先攻占地盘，也可以到指定地点执行剧情任务，但在完成所有剧情后，玩家还是要攻占所有地盘游戏才算彻底通关。而移植到PSP的本作，由于机能的限制取消了全自由的系统模式，丧失了驾车在城市自由闯荡的乐趣。但厂商巧妙地创造了暴徒战争(Mob Wars)这一全新模式，将剧情与攻占领地游戏中的两大乐趣分立开来，在故事模式(Story Mode)下可以体味游戏剧情的博大，而在暴徒战争模式下，将会采用回合制形式来一步步占领整个城市。



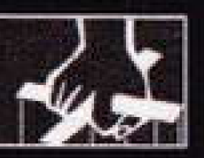
▲游戏中的枪械升级也被放在了主菜单中，作为两种模式下的共用部分。

话梅杂志&3DM-SMV

成为君临天下的纽约阁下！



游戏操作





玩家在战斗模式下动作比较丰富，因此本作可谓组合键众多，右表列出了本作主要组合操作，至于其他一些特别操作还请大家注意游戏画面上的提示。各菜单界面的操作会放在后文介绍。



■游戏的很多地方都会有操作提示及说明。

按键	功能
方向键↑	取出武器/换弹夹
方向键↓	收起武器
方向键←→	切换武器
滑杆	移动
×	攻击/射击/放置炸弹/跳过对话
○	贴墙掩护，这时按R键旋转视角可以方便地观察敌情
△	对话/越过障碍/冲刺跑动
□	下蹲/徒手攻击片刻后按下可发动一击必杀
L	锁定目标/双击更换锁定目标
R	按住后+滑杆可以旋转视角/双击调整当前视角/自由瞄准(举枪模式)
L+R	抓住敌人/按住后+○击打对手/按住后+□蓄力、恐吓对手/按住后+滑杆拖拽对手/按住后+滑杆←→甩动对手，让对手撞击两旁低建筑物，放开R键可以将对手扔出/按住后+□+滑杆↑可以顶敌人撞后面的墙壁/按住后+滑杆可以调整准心(举枪模式)
SELECT	查看当前任务
START	打开菜单

主菜单说明



当选择新游戏(New Game)顺利通过第一个故事关卡后，就会进入到游戏的主菜单了。主菜单中按下SELECT键就可以进入游戏帮助，玩家可以在这里方便地查阅游戏各种规则。主菜单坐下角是当前金钱数量，右侧的三个图形分别表示了故事模式下的玩家地位、暴徒战争模式下各家族的歼灭情况以及距离成为纽约阁下称号的完成度(即整个游戏完成度)。菜单的第一项Play Now表示现在就进入游戏，正常情况下可以选择进行故事模式或是暴徒战争模式。第二项Tom's Report显示从考利昂家族军师汤姆那里获得的游戏进行状态，里面除第四项FILE显示的玩家地位、尊重值、技能与故事模式有所关联以外，其他几项均显示的是暴徒战争模式下的游戏状态。第三项Skill Up是技能升级菜单，当玩家等级提升后就会获得升级点，然后在这里选择对格斗、射击、体质、速度、智力几项技能进行升级。第四项Blackmarket是黑市，这里可以对枪械进行升级或是对弹药进行补给，不过黑市中的新的枪械种类、升级条件都是要通过不断过关才能发掘出来。第五项Option是游戏选项，惟一比较有用的就是Subtitles开启游戏字幕这一项。第六项Save Game就不用多说了，地球人都知道。第七项Extras则是欣赏原作电影中的精彩画面，而这些奖励视频都必须不断过关才能收集到。最后一项Quit会返回游戏开始菜单。

▲游戏的主菜单并非一开始就能看到的。



▲根据自己的喜好提升人物各项技能等级。

话梅杂志&3DM-SMV

地位

在主菜单中“Story Mode”几个字母下的台阶形文字就是游戏中人物的地位了。游戏中随着剧情的发展玩家将从局外人(Outside)一步步成长为小头目(Under Boss)。生涯图的右侧“Mob Wars”下方是家族图，当你在暴徒战争模式下消灭其他哪个家族，哪个家族的图标就会变成灰色，而当故事模式全部完成，且暴徒战争模式下的其他四大家族也全部被搞定之时，最右侧的纽约阁下称号完成度就会加满，玩家也就会成为纽约阁下而顺利通关了。



故事模式



游戏一开始玩家只能进行故事模式。在这里玩家将体会到本作剧情安排上的巧妙。游戏的剧情模式中有大量无法跳过的CG动画陈述剧情的发展，而后则需要按照要求来完成特定的任务。故事模式一开始，将会由考利昂家族的头号干将路加·布拉西来教会玩家如何谈判勒索、控制走私、贿赂警察以及开枪杀人。简单的培训结束后，路加·布拉西就被人干掉，下面就要靠玩家自己摸爬滚打，投入到游戏剧情中去。故事模式中，玩过的关卡是不能再重复进行的。当故事模式完成两关后就会强制进入暴徒战争模式，在此模式玩过一回合后就可以自由选择进行故事模式和暴徒战争模式，但建议大家尽量两者交错进行，因为两种模式下人物生涯状态是共用的，玩家可以在暴徒战争模式下赚取经验金钱、提高等级、升级武器和技能后再来挑战故事模式。



▲原创剧情中的这段爱情故事也是非常浪漫感人的。

胁迫



▲一定要在进门后立即盯准谈判破裂点，否则会失去很多“额外”的收入。

胁迫店主来收取保护费，是游戏中一种常用手段。而胁迫绝非像对话那样按按△键就能搞定，在进入店铺后玩家需要首先按L键锁定店主后迅速记下其血槽下方红色的谈判破裂点，因为不久后它就会消失。之后玩家就可以痛扁或是用其他动作来胁迫店主，让血槽下方的蓝色胁迫条超过绿色临界线，并且尽量接近而又不进入刚刚的红色区域，这样会看到勒索的金钱猛涨，松开L、R后按△键谈判OK后，就会有一笔更加丰厚的收入了。一般的店内都有后门，里面会有走私贩。当谈判成功后，就可以开启后门找走私贩稍加投资入伙了。

尊重值

游戏中有一个名为尊重值(Respect)的设定，其实它就是游戏生涯模式玩家的经验值，每当完成任务，甚至仅仅杀掉一个对手，尊重值都会增长，在娱乐场所与妓女调情(Flirt)成功都能奖励75点的尊重值。当游戏时人物下方的尊重值槽满后，人物的等级就会提升，玩家获得了奖励点数后在主菜单的Skill Up下就可以进行技能的升级。



▲人物属性中可以查看玩家的尊重值。

话梅杂志&3DM-SMV



暴徒战争模式



当玩家第一次进入暴徒战争模式时，会首先看到一段视频演示，来对这一全新的游戏模式进行一番详细的介绍。介绍片看完后就要轮到我们亲自动手了。下面我们来对整个模式的流程进行一个简单介绍。

1 结算日(Payday)

每次进入暴徒战争模式，首先看到的就是结算日，它会告诉你当前占有多少块地，而这些领地又带给你多少收入，哪些项目会有卡片奖励，自己领地受警察巡视时的贿赂花费，从而计算出总收入。

Racket	Own	Value	Cards	Bonus	Total
Gambling	2	$200		5%	$420
Liquor/Cigars	1	$300		0%	$300
Guns/Explosives	0	$350		0%	$0
Diamonds/Gold	0	$400		0%	$0
Brothels	0	$250		0%	$0
Neighborhood Bonus					$0
Police Raids					$0
Total Income:					$720
New Cards:	2 unique racket(s)				2

$10,886 Help Continue

Each unique racket type will also add a card to your hand.

▲结算日就好像银行给开的信用卡消费清单一样。

2 卡片整理(Draw Hand)

当获得新卡的数目以及手上卡片的数目和超过7格卡片固定栏位时，玩家就需要按下□键进行取舍，取舍完成后按×键就能掀开新卡，然后进入回合操作环节。



▲下方的小卡说明 还有一张新卡没有摆放上来。

3 募集新人(Recruiting)

这是游戏中回合操作环节的第一个步骤，玩家在大地图上选择自己没有驻兵的领土，就可以为这块领土募集防守人员，这样敌方在其回合攻占我方领土时就会有很大困难。另外这些人员也将成为回合最后一步时移动的棋子，因此在会被敌人攻击或要进行拓展的地方一定要不断地买棋子。新人共分为局外人(Outsider)、合作人(Associate)和士兵(Soldier)三个等级，购买价格分别是1000、2000和4000美元，自然防守效果上差异也非常明显。每回合中募集新人的次数是没有限制的，只要你还有无防卫的领地，就可以在上面募集新人，只是告诉大家一点，人一定不要雇得太多，侵略时保证侵略方向有两组，而自己位于边界的领土有人防守就可以。



▲雇用士兵虽然价格昂贵，但能力也是没得说。

4 谈判回合(Negotiation)

雇佣新兵后就会进入谈判回合，这里我们将通过使用卡片来操纵政局、改善关系。卡片是从玩家的领地收取的，因此领地越多，每回合收到新卡数目和等级也会越高。不过收取的卡片在使用时也是需要花钱的，并且价格也随卡片作用而变动。在使用完卡片后就会进入回合的最后一个环节。

5 胁迫回合(Intimidation)

胁迫回合其实就是战斗回合，在这个回合中，玩家需要移动自己的手下，并且每个手下只能移动一次，每次只能移动1格，从而来占领新的领土、抢夺敌人的领土或是在自己的领土之间进行移动。每轮胁迫回合中前两种移动只能分别进行一次，而后一种自己领土上的移动是可以进行无数次的。这就大



▲胁迫回合中移动我方手下开始扩张版图。

话梅杂志&3DM-SMV

大减缓了游戏中玩家开辟新领土或是侵略他人的速度，也就是说一个回合下来，领土最多也就增长两块。前两种移动发动后，玩家就会进入到战斗模式中去。开辟新领土只需要进行威胁就可以搞定，而占领其他家族的土地就往往需要火拼，将战斗场景中敌方家族的防卫人员全部杀光，有时甚至需要动用定时炸弹将其建筑直接炸毁。这时一定要按△键快速逃跑，否则没有及时离开建筑物的话自己也会挂掉的。摧毁了家族的基地，就意味一个家族彻底被你消灭，而要摧毁基地，就需要突破重兵把守，给基地两间房屋的地下室都摆上定时炸弹炸掉才行，因此一定要记得备足弹药再去尽显英雄本色啊。

6 **敌方回合** 这时玩家可以按下□键直接跳过。

地图

在暴徒战争模式下玩家经常需要与地图打交道，地图实际上是由许多多边形小块拼接起来的。每个多边形小块上的徽章及其颜色代表了它当前是哪个家族的领土，当然也会有还没被占领的区域。区域上如果有警徽图标，则表示当前区域正在被警察搜查。在操作过程中，L、R键可以缩小、放大地图，地图上红色方块表示当前选中的区域，而黄色方块表示满足某项操作条件的可选区域，左下角的信息则表示当前选中区域的名称、包含业务、隶属家族、防卫等级(当是我方领土时会显示驻兵等级)，侵占前一定要先看清楚。另外地图上如果有房屋标记的，则表示这里是敌方的基地，只要占领这里，就能彻底铲除掉敌对家族了。

卡片



▶卡片系统将是本作的一大特色。

游戏中卡片的种类繁多，首先不同颜色代表着不同类型的卡片，其次卡片都有自己的等级和与作用相配的使用价格，下面就让我们来简单看看本作卡片都有哪些类型吧。

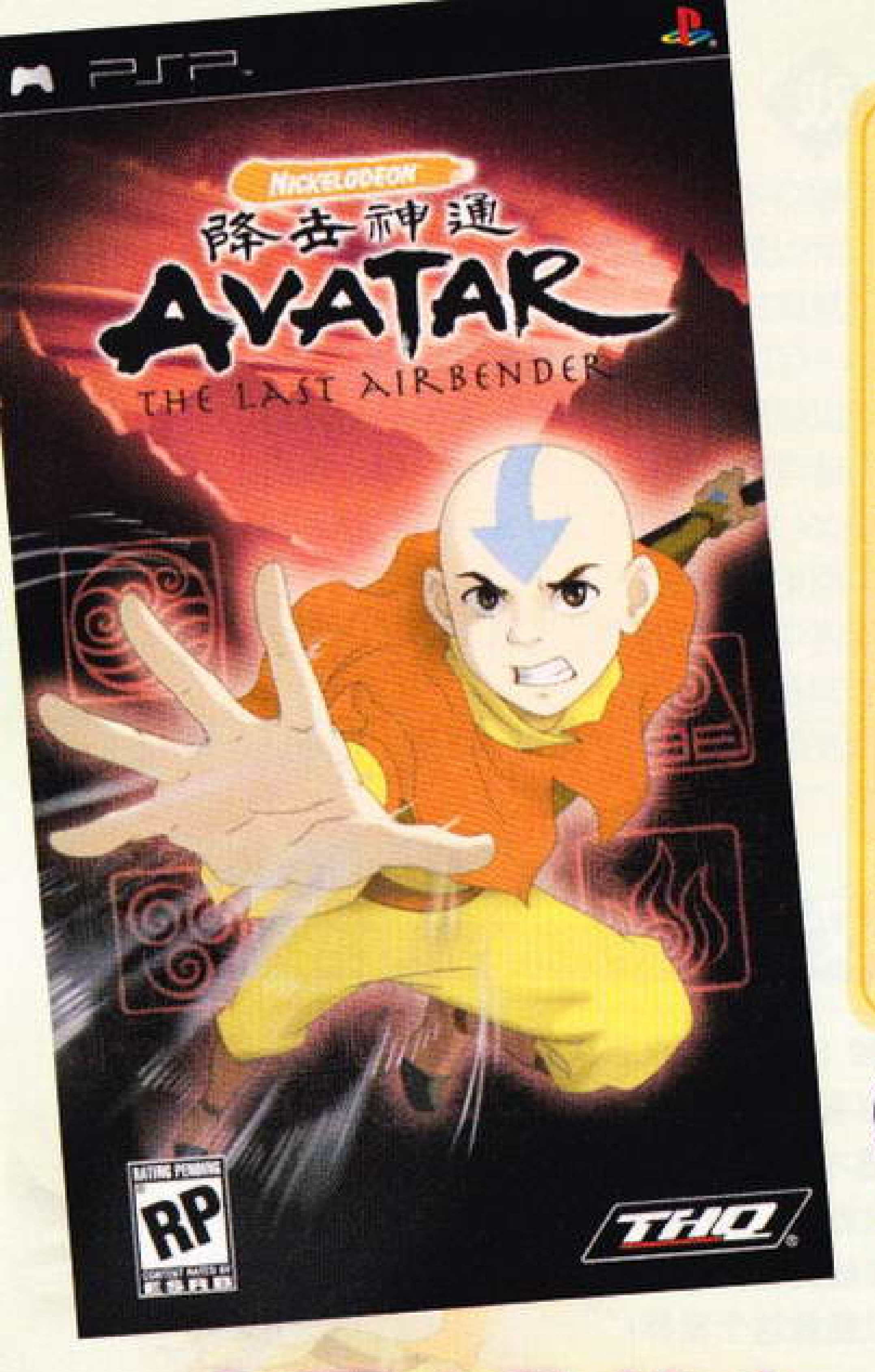
色彩	卡类	样卡名称	样卡等级	样卡售价	样卡作用
紫色	结盟卡(ALLIANCE)	Truce	I级	800元	选择与任意一个家族在两回合内不互相攻击。
蓝色	帮忙卡(FAVOR)	Underdog	II级	800元	选择领土比你多的对手家族盗取两张卡片。
金色	攻击卡(HIT)	Doublecross	III级	1500元	将临近城市防卫减少两级。使用前必须保证该家族与你的仇恨度等级处于低状态。
灰色	贿赂卡(BRIBE)	Fedaral Protection	III级	1500元	可以将所选家族与你的仇恨度降为0，以减少战斗模式下对手的防御程度。
红色	谣言卡(RUMOR)	False Information	II级	500元	增加某个家族两个等级的警察关注度，这样就会导致其领土更容易被警察搜查，并增加战斗模式时警察巡逻度。

Tom的报告书

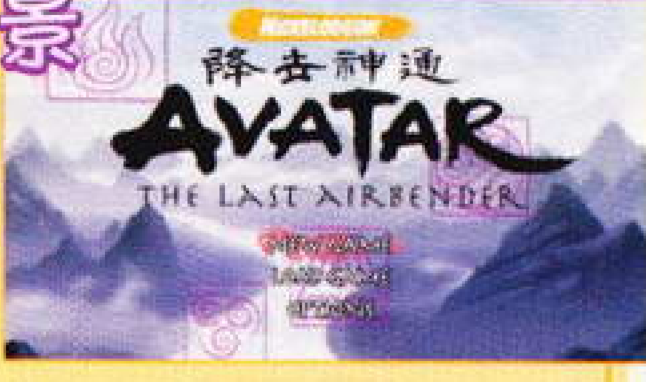
当开启了Mob Wars模式后，就可以在菜单中通过按△键随时查看Tom的报告书(Tom's Report)。报告书共分为5页，通过L、R键可以翻页，按×键可以返回游戏。第一页是家族状况(Family)，可以查看对方掌控的业务、现金、卡片以及仇杀度、防卫度和关注度；第二页是手持卡片(Hand)，显示了你当前所持有的卡片及卡片信息；第三页是使用卡片(Cards)，显示当前正处在作用中的卡片(譬如停战卡)；第四页个人档案(File)在主菜单说明中已经做过介绍；第五页是地图(Map)，显示各家族的领土数量，我方领土显示防御新兵等级以及业务种类，敌方领土显示地名、业务、家族及仇杀度。有了这些我们就可以轻松掌控当前游戏的大局，从而制定战略步骤了。

本作虽然取消了PS2版自由驾驶的操作模式，但是新加入的暴徒战争模式却也为游戏带来了另一番情趣，而且本作在最大程度上保留了PS2版故事模式的剧情，喜欢此类游戏的玩家不妨亲自来体验一下这款游戏的乐趣吧。

话梅杂志&3DM-SMV



故事背景



传说中的世界，力量是由四个强大的民族组成的：水、土、火、空气。这四个民族的首领都拥有操控自然元素的能力，他们把自己分别称作：Waterbenders、Earthbenders、Firebenders 和 Airbenders。能够同时操控这四种元素的人在民间就被称为“神通”(Avatar，即所谓的天神下凡)。当这一代的Avatar过世后，火族的长老乘机发动了战争，消灭其他三族永远地独霸了掌管世界的权利。

千年之后，在南极还幸存着一个水族部落。水族勇士Katara和她的哥哥Sokka从一个巨型的冰山洞穴里救出一个名叫Aang的12岁神秘男孩。他们发现原来Aang就是失踪已久的神通。于是大家唤醒了神通，踏上了拯救人类的道路，同时隐藏在幕后的剧情也将层层揭开……

文 月神侠 编 软饼干

PSP 降世神通 最后的空气大师
Avatar The Last Airbender

◆THQ◆ACT◆2006年10月10日◆美版
◆1人◆128KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

主要人物简介

Aang 安



这便是主角一空气大师安。对于被赋予的神圣使命而言，他似乎更热衷于四处探险，寻找乐趣。他并不希望自己是众人期盼的宿命中的神秘Avator，更愿意是个天真无知的普通孩子。从小被深山中的空气元素的寺庙众僧抚养大的他喜欢小动物，特别是驮他腾云驾雾的飞牛阿帕(Appa)和他的小宠物——带翅膀的小狐猴莫莫(Momo)。无论他是否情愿，安在搭救他的两个伙伴Katara和Sokka的陪伴下开始了拯救世界的征途。

Katara 卡塔拉

14岁的女孩，个性成熟，坚毅。勤练功夫希望能练就一生好本领搭救水族族人，在Aang危难时候多次帮助了他。

Zuko 祖克



被宠坏的火族年轻王子，脾气暴躁。在父亲领主Ozai教唆下一心想抓住逃跑的Avatar。

Sokka 索卡

Katara的兄弟，不相信任何元素能力，热衷于武器修炼。对妹妹很照顾，甚至是过于照顾。不过每次当危险来临，他总能意外脱险。

Momo 莫莫



安的宠物，一小小狐猴。机灵调皮，能预知危险，也总要带来麻烦。

操作详解

按键	操作
↓	命令同伴
←/→	切换技能
□	使用技能
○	防御/取消
△	高级技能（气槽满时）
×	攻击/确定
滑杆	移动
L	换人
R	道具菜单
SELECT	系统菜单
START	状态菜单

游戏提示

1.游戏中的分支任务可做可不做，但是技能点的提升是要靠做任务获得的，所以最好全部做了，反正也不难，有些任务是可以反复做的。

2.Sokka可以按住X键蓄气攻击，其他人不行，而且只有他可以使用炸弹。

3.按↓键可以让伙伴攻击敌人或者停止攻击。

4."BISON WHISTLE"这个道具是回城卷物，可以召唤飞牛阿帕(Appa)。

5.武器店可以打造装备，选第3项"Fortify"，用杀敌得的原料在这里打造。

6.剧情发展的人物头上都有感叹号，很好认，看地图是一个"Y"字。

剧情攻略

"善（Water）、强（Earth）、烈（Fire）、和（Air）。很久很久以前，水、地、火、气这四个国家在友好的环境中共同发展进步，然而随着火之国的大举侵略，一切平静都随之打破了。只有神之化身——精通四个元素之力的神通才可以阻止他们，但是在我们最需要他的时候，他却从这个世界上销声匿迹了……100年过去了，我和我的兄弟在无意间发现了被冰封的神之化身——一个叫做Aang的小男孩，虽然他拥有很强的气之力，但是目前的他仍然还有很多东西需要学习，不过我相信，Aang可以拯救这个世界！"

——Katara

CHAPTER 1 FIRE NAVY ATTACK



一开始往下走，回到水之村里。去找长老接受任务，寻找失踪的水之大师Waterbender。出了村子往下，打掉冰快发现了他的残骸，赶紧回去向长老汇报。之后是一个分支任务，帮一个女人拿钓鱼道具给老公（要找的任务人头上有感叹号），先从村子里的装备店跟道具店老板处拿到东西（之后可以在这里买东西了），然后去村子下面最东边，发现钓鱼的人被漂到了对面，照提示按△救他回来任务完成。返回村子的途中发生地震，原来火之国的敌人入侵了，现在开始可以杀敌了。杀回村中先和Sokka交谈使之成为伙伴，之后要干掉10个敌人。接着Katara会被敌人抓走，赶紧去救她。

回去最开始的地方发现路被大冰块挡住，切换Sokka使用炸弹炸开路。前走就会遇到游戏的第一个BOSS，一个机器人，很容易对付，如果有炸弹的话很快就可以解决。

CHAPTER 2 AMONG THE ENEMY

一开始有好几个分支任务，和左边的人交谈可以领到任务，往上走在斗笠男人处还可接到任务。从上面出村子左走到码头领到第3个任务，帮助寡妇找戒指，戒指在地图西北角的树林里，那里有很多猴子。村子往下西南角在码头的一艘船前有个人他要你找2个布料给他补衣服，这个靠杀敌就可以爆出来。村子南面有个水池，按△飞过去后开门进屋子里。在里面一个房间里可以找到士兵衣服，完成一项任务。这时回到村子可以接到帮人取回被抢的珠宝的任务，还是去取得士兵衣服任务的屋子里，这次要从正门进，会自动切换成Sokka，在里面一房间的箱子内可以找到珠宝。

电玩杂志&3DM-SMV



这关敌人的总部在东北方，穿上士兵衣服混进大门。进去后发现中了埋伏，干掉小BOSS后左边门暂时进不去，从右边走廊出去，在路上隔间的最后一间房里可以找到钥匙，之后出去，在屋顶干掉一个士兵还能得到一把钥匙。回走廊尽头下楼，箱子里有第3把钥匙，继续下楼，发现存盘点。把关在牢房里的人全放出来。由于有4个人但是现在只有3把钥匙，先留一个记得等下回来。往里走就能看见被抓走的Katara，这里要打2个机器人。救出Katara后她会打开密道，先别走，从关她的牢房里找到把钥匙回去把牢房里的第4个人救了，完成任务。从密道出去遇到第2关的真正BOSS，他只有一个攻击方式就是不停地转火棍，不好近身打，只能等待时机，或者用Sokka向他扔冰冻炸弹(Freeze Bomb)，他会被冻住，趁机上去围殴。打败他后本关结束。

CHAPTER 3 THE FOREST



Katara从这关开始加入队伍。一开始先按△让Katara救了伤员，接到任务。这时Sokka暂时离队，(也可以换人让Katara暂时离队，不过建议带Katara练下级）去地图东北方向的营地。途中有座断桥，利用Katara的冰冻术让河水结成条冰桥过去。进入里面干掉所有的机器人救了，往右走跟一个长老交谈接受任务，之后往南、东南、西南方位分别干掉机器人救人，完成援救任务。营地左边有个人需要3根绳子整理营地，通过杀敌就能爆出来，身上有的都给他吧，反正有钱奖励的。回原来的村子此时又一个人Haru加入队伍了，先和右边人对话。然后跟左边药店旁边一个人对话接到一个交换的任务，这个任务比较麻烦，先去北方森林找到桃子，回村给他得到项链，去东北营地找到一个人交给他得到护身符，最后在西南角的地方找到一人交给他，任务完成。

在西南角还可以见到一个人，他要你去找一位长老。在东南角有个大洞，在洞里一直往右上角走，(左上角走的话有个箱子被大石头挡住，必须在村子里把Sokka换到队里面来，因为炸弹只有Sokka能用，炸掉后可拿到一样不错的装备。）看见存盘点后，右边走就可以看见本关的BOSS，一只巨牛。它会不停地震落石块，小心躲过等它撞到墙后会晕掉，趁机攻击它。胜利后它会化身为要找的长老出现，原来这又是一个考验，本关结束。

CHAPTER 4 OMASHU

一行人来到OMASHU，这是个相当大的城市，在这里要经常跑来跑去，要记得路。先去北面的宫殿，途中会发生事件——守卫把商人的运菜车给打飞了，卷心菜散落在城中各处，要帮他全找到，交给他就行。(一共是3个，商人会在城东南位置等你)。在城南的椭圆形区域，和下面的人交谈，他的神像被偷了，往左边和一个摆地摊的人交谈，准备做个神像给他。接下来要先找城主Bumi借戒指，之后去城南的工匠处，他说没有工具，再去城西的商人处买到最下面的两个工具再回来找他，(这任务只要用到一个，另一个之后有用）弄好后再去地摊处搞到神像后，交给那人就完成了。

往北宫殿和城主Bumi交谈后，他要你去皇家图书馆找资料。下面的守卫可领到个任务，是要你去城西找商人拿粗绳布料再回来就行，这个任务可以反复做的。出来左边可坐滑车下去直接到达城西的图书馆，但守门兵要进图书馆的密码。往下走在店铺前的老太婆会让你玩个打箱子的迷你游戏，1分钟内打掉20个的箱子，她就会告诉你进图书馆的密码“Zoomy Bumi”。(之后再和她交谈还



可以再打，可以在这里赚钱）有了密码就可以进入图书馆，（注意有Haru在队里的话是不能进去的）里面的通道有守门的必须全部干掉才会开门，而在书房里只要小心别被敌人发现就可以通过，被发现就必须干掉所有人才能开门。然后在最里面的房间里找到地图。

回去宫殿的路上不小心撞坏人家的一个坛子，主人要求赔偿1000000块，没有这么多钱只好想办法帮他修复了，直接去找城南的工匠修理（之前在城西把工具都买好了的话）。回宫里和Bumi交谈后去城东和那里跟一个妇女交谈拿到糨糊。返回时候发现敌人已经冲进城里了，之后4个人兵分2路。Katara和Sokka去城门口，把这里的敌人杀光后（一共有20个，右下有数字，之前要是没有练过这两人的话会很难打）画面转到Aang和Haru这边，回宫殿里面把糨糊交给Bumi把地图粘好。之后往城东最右边下楼梯，BOSS登场，原来就是大臣，不过他已经叛变了。轻松解决掉后再操纵Katara和Sokka过来汇合。本关结束。

CHAPTER 5 THE SACRED CAVERNS

一开始村子东边存盘点处可接到一个任务，赶跑山上的猴子。由村子西边出去往东南方向走上山，干掉全部的猴子就完成任务了。村子的西边有一块大石，回村子和长老交谈，从东边出村，去东北角的遗迹，干掉机器人后在里面发现闪光的石头。带回去给长老，这石头就是进入巨石的钥匙。此时可以从装备老板那里接到任务，帮他找回3个袋子，分别在岛的西南，东南和山上。

这个时候换成控制Katara和Sokka，注意备好炸药。进去巨石后里面是个大迷宫，正面3个门暂时进不去。左边走，路上的石头可以让Sokka用炸药炸开，最深处的箱子里可以找到一个红石头钥匙。出来往右，用Katara的技能灭掉挡路的火，最深处炸掉巨石出现个箱子又得到一把红石头钥匙。然后回村把Haru换到队里来，现在那3个正面门可以从左边入口进入了，到岩浆地带时要用Haru把上面岩石推下来挡路，从右边出来后再进来左边入口，可以找到个盒子。回村子交给长老取得蓝石头钥匙，现在可以打开迷宫正中间的石门了，进去后发现了Lian的身影，原来一切都是她的阴谋。她控制着一辆机器坦克向我们冲来，坦克的攻击很单调，只需要小心它的冰冻攻击即可。击破机器坦克后本关结束。



CHAPTER 6 THE AIR TEMPLE



一开始先完成分支任务，跟存盘点旁边的人交谈接到清扫道路的任务，出村往东走路上有石头和树枝挡路，打掉就行，一共有3处。村子北部有个人要你帮忙修风车，必须先收集材料，找铁匠选第2项拿到空气线，在地图中间部分的水边可以砍到竹子，（只有用Aang的气功术才能砍，别的地方也有竹子砍但捡不了），最后在东南角打碎石块可以找到水晶，回去调查风车就完成任务了。同样的场景还有收集材料的任务，都是通过杀敌得到的，这时身上应该有很多了吧？而且这些任务都是可以多次做的。

主线任务，从村子东边坐飞牛Appa飞到地图西边山上的空气庙。现在只能控制Aang一人，但是庙门进不去，回头在半路处按△，利用技能连续可飞到山顶的庙中。里面有三辆机器坦克在烧雕像，必须在被毁坏前干掉所有坦克。之后开庙门出去发现一群机器人飞到村庄方向去了。此时自动切换到Katara这里，回村庄调查，跟头上有感叹号的人对话，然后赶去地图东边的房屋，到了之后发现原来这是个陷阱。再次切换到Aang，这时村子南部有个老头让你去北面的花园调查，出村子往北走到花园会碰见只斑马纹的老虎精灵，任务自动完成。去到伙伴们失踪的地方，遇到本关BOSS，这次是会钻地的机器坦克。干掉后本关结束。

CHAPTER 7 THE FORTRESS

终于到了最后决战时刻了，先做分支任务。村里药店老板娘要你帮她找医药字典，掉在地图东北方的森林里。村子西部有个人肚子饿了，给他一个补血道具就算完成任务，可以反复做。这里还有个人委托你去收回森林，干掉东北方森林里的两大坦克就行了。做完这个任务后到铁匠铺，铁匠要你去帮他找水晶。

从村民口中得知他们三个被关在西边的山洞里，先去左上打破牢笼救出Sokka，之后在中间救了Katara，最后在右边救到Haru。把Haru换到队伍里打开右下角的门，进去后碰见Lian，她会召唤一辆机器大坦克，就是第5关的BOSS。胜利后进去Haru打开的密道追到Lian，碰到了Haru的朋友Yuan，他已经投靠Lian。这时又出现一个巨型机器坦克BOSS，胜利后Katara为救Aang受重伤，接



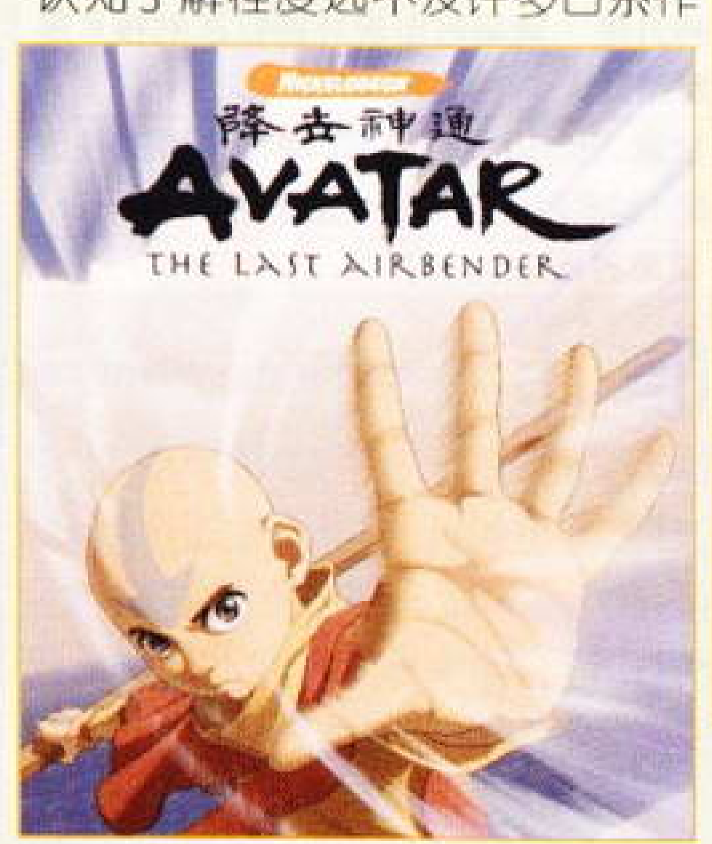
下来Aang会变身，此时Aang处于无敌状态，在2分钟内再次把BOSS打倒。Lian的机器世界梦想破碎了，Aang一行人大团圆，完美的结局！打败机器坦克后往回走，经过书架旁边会发现Lian的笔记，得知Lian在另一处密封的山洞中还有一个没做成功的工厂，在地图的西南方。这个迷宫有点难，里面的敌人很多，而且中途不能离开迷宫。进去后里面有个无限循环的迷宫，按照右，上，上，左，左，上，上的方向可走出去，这里只要杀完敌人后注意鹿跑出来的地方就是正确前进路线。

THE AVATAR: THE LAST AIR BENDER

关于动画

本作是一款跨平台的动作冒险游戏，有Wii、XBOX、PS2、NGC和PSP、NDS、GBA多个平台版本，以美国尼克国际儿童频道(Nickloden)热播的动漫电视系列片《降世神通》为蓝本开发。国内的影迷玩家朋友们对美式动画片的认知了解程度远不及许多日系作品，其实该剧在欧美地区有着相当的影响力，曾经获第三十三届美国安妮动画奖(Annie Award)最佳电视动画提名。虽然故事的内容是地道的东方传统文化，但是经过外国人双手包装之后看来还是欠缺了许多东方传统文化底蕴和内涵。

最后，有句话笔者不得不说——主角Aang长得太像三目童子了呀！(—_—III)





▲动画和游戏的标题上中英文都是用毛笔书写的，题写者为著名美籍华人书法家李兆良。

话梅杂志&3DM-S

文 月神侠 编 软饼干



PSP 荒野神枪 摊牌
Gun Showdown

◆Activision◆ACT◆2006年10月10日◆美版
◆1～6人◆192KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：17岁以上

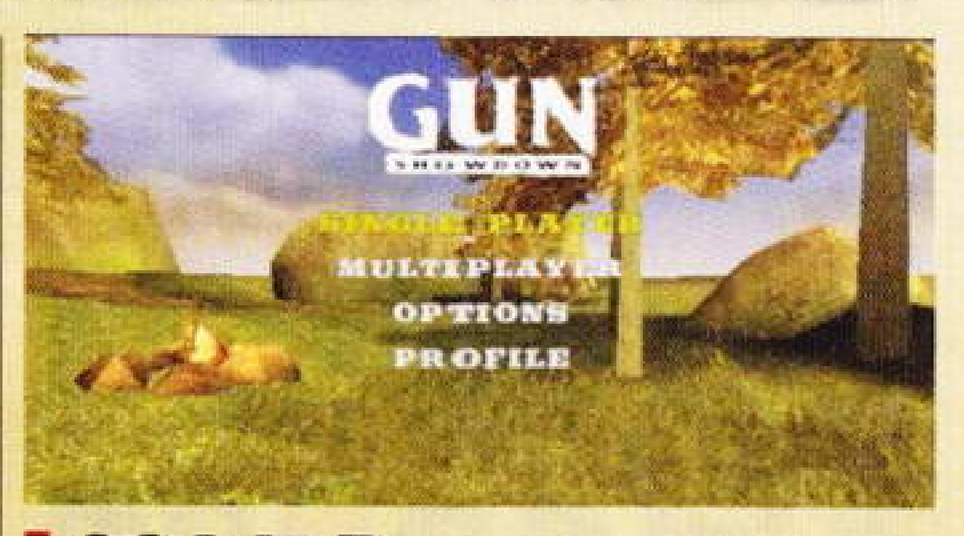
2005年，具有西部风格的动作射击类游戏《荒野神枪》（GUN）一经推出后凭借着独特的个性而获得了不错的评价，让人不禁想起FC上那款经典的射击游戏《荒野大镖客》（Smoke Gun）。而PSP上的本作是前作的移植加强版本，让没有家用机的玩家们也能体验到这款游戏的乐趣。这次的移植版完全保留了家用机版的游戏内容，并针对PSP的机能推出了一些全新的任务并加入连线对战模式。从游戏画面来看，本作与PS2版差别并不是很大，画面效果在PSP平台上实属上乘。

重现美国西部风情，体验西部牛仔生活！

故事讲述了成长于密苏里河源头附近的蒙大拿山区的科尔顿怀特（Conlton White）的传奇经历。游戏的时间设定在1880年的西部大荒野上，游戏场景包含了许多具有当地风土人情的城市，其中包括堪萨斯州和墨西哥的拉斯维加斯。在堪萨斯州中到处充满了暴动和混乱，经常出现印第安人和墨西哥人进行冲突的场面。游戏中的最主要的交通工具是马，你可以找到或是偷取它们，为数不多的马上枪战也是非常刺激的。

本作的画面出色，操作简单，画面上方都有当前任务的提示。每关之间还有大量的过场动画交代剧情（都是即时演算的，很强哦），游戏就像是在观看一部西部电影一样。惟一不足的是游戏主线流程太短了，只要大概3、4个小时就可以通关，虽说有大量的支线情节，但总让人感觉这个故事叙述得太匆忙。总之本作还是很值得一玩的游戏（名字就很有气势——《Gun》），推荐给喜欢西部风格的玩家试试。





基本操作

滑杆	控制人物的移动
△○×□	控制角色方向和瞄准框的上下左右
↑	进入慢动作射击（QuickDraw），消耗射击时间槽里面的能量
→	喝威士忌酒（Whiskey）补血
↓	配合△○×□做各种动作／与人物对话
←	换下一个武器
R	攻击／手持投掷物时按住R是控制投掷的力度／骑马时出现马蹄标志时按R是踩踏敌人
L	跳跃／长按是蹲下／骑马时是鞭策加快速度（如果鞭打马太多次会把马打死的……）
START	菜单界面

慢动作射击

游戏最常用的攻击方法，可以百发百中。进入这种状态时武器不能换，一直是左轮手枪。有多个敌人的时候，画面上方的左右两角会出现红色的方向键，这时用滑杆来换敌人目标，连续杀死多名敌人或者暴头的话就可以增加射击时间槽。

话梅杂志&3DM-SMV

地图说明

地图上绿色小点是自己，红点表示敌人，蓝点是我方人员或马，黄叉表示当前目的地，其他颜色是TNT炸弹或其他物品。血槽旁是威士忌酒（Whiskey），补血就是靠喝酒来补充的，弹药跟酒在地图上有很多，所以基本不用担心不够用。

攻略提示

蒙大拿，1880年。Conlton White和父亲Ned White负责为一艘前往密苏里的汽轮提供一些野味。不过，熟睡中被吵醒到底是一件很不爽的事情，Conlton的父亲Ned就是这样一位粗鲁的人……

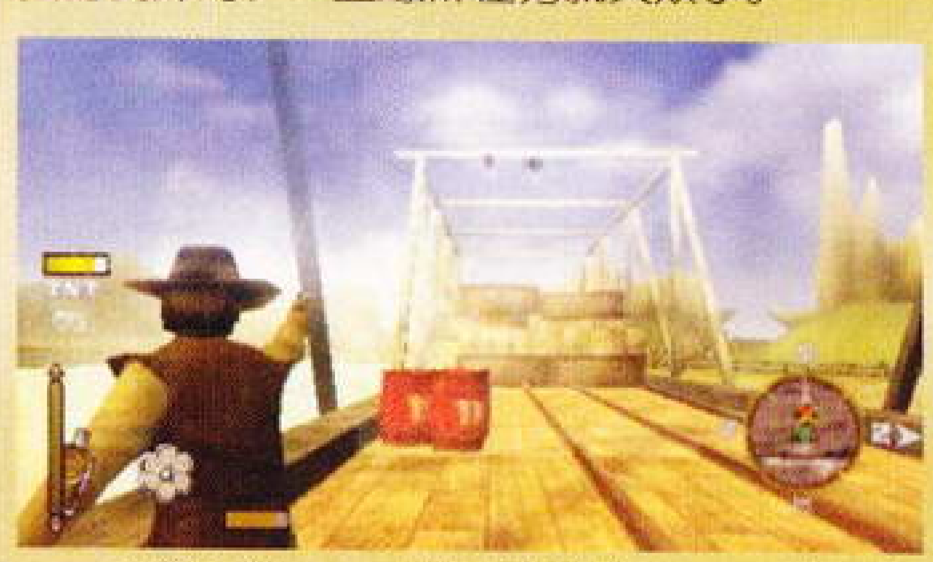
一开始是训练关，Ned会详细地教你熟悉操作。对付关底的熊要先拣起Ned的步枪，有了Ned的步枪，战斗将会很简单。



在汽轮上，Ned和一名神秘女子一起在屋子里说些什么，隐约只听到“东西带来了吗？”究竟是什么东西，Conlton也搞不清楚。从屋里出来，Ned叮嘱Conlton留心刚才那个教士模样的人。在Conlton的注视下，那教士忽然发作起来把神秘女子一斧劈杀，接着他召唤来许多强盗打扮的人冲上船来，到处一片混乱……注意寻找掩体隐蔽，射杀全部敌人后，到船上层与Ned汇合。Ned告诉Conlton自己并不是他的父亲，然后把神秘女子交给他的东西塞给Conlton，那是一枚银币，他让Conlton去Dogde镇找一名叫Jenny的女子。Conlton被Ned推下船后，船被击沉了。镜头一转，那个叫Reed的教士没有拿到东西，被独眼Tom Magruder割掉了一只耳朵……

Conlton醒来后，遇见一个叫Tom的男人。Tom教会Conlton如何骑马并跟他来了一场赛马。然而Tom并非善类，他叫来了同伙想要对付Conlton，结果反而被Conlton全灭了。

根据Ned的嘱咐，Conlton来到了Dodge镇，并在酒馆里找到了Jenny。为了保护Jenny，Conlton跟一群小混混发生了冲突并救下了Jenny。不甘心失败的敌人要放火烧了酒馆，干掉他们之后对方的老大露面了，照样是被蹂躏的份。镇上的警长Denton看中了Conlton的能力，要他去保护通往Empire镇的大桥。沿桥附近的路走到桥下，消灭所有印第安人，把3个炸药桶扔到水里，然后再掩护几名工人修理好大桥。印第安首领出现后，注意不要让他的燃烧弹扔到桥上的炸药，自己也不要打到炸药，一旦爆炸任务就失败了。



接着护送Jenny的马车前往Empire镇，途中遇到大石挡路，先消灭所有敌人，再搬一桶炸药过来炸开大石。途中一个印第安人拿弓箭把车夫射杀了，而车夫掉在马车轮子下，又把轮子弄坏了，然后Jenny下车和你一同对付印第安人。马车会停下来修理，要保护好Jenny跟马车夫。马车修好之后，Conlton又要站在马车顶上保护马车。经过一段长距离的战斗之后终于平安到达目的地。

现在是自由活动时间，可以多做点分支任务赚钱升技能。和赌场门口的男子对话，完成他交给的几个任务之后，他把Conlton引荐给了Hoodoo。在他的花言巧语下Conlton决定帮助Hoodoo，当一名警察维护Empire镇的秩序。但是当他发现Hoodoo的下属竟然栽赃给无辜的妇女老人时，Conlton决定教训他们一顿。干掉这两个败类后回去找Hoodoo。返回镇上，Conlton气愤地拿出枪指着Hoodoo，只听见楼上Jenny的一声惨叫。冲上楼去已经晚了，Jenny被Reed杀掉了。Conlton也被打晕，关进了监狱。

在狱中，Conlton认识了一个名叫Port的人，两人合作脱离了监狱，顺便救了他的同伴Soapy。跟随Port来到营地，遇到了他们的首领Clay，似乎他对Ned White跟Tom Magruder了解很多。第二天，Conlton接受了他们的请求，帮他们解救了被绑架的妇女。

话梅杂志&3DM-SMV



Clay要Conlton跟他们一起行动，用炸药截击了Hoodoo的火车(放好最后一个炸药桶后，来到隧道上方瞄准，听到Clay喊“Fire!”时开枪。)。他们发现车上全部是印第安人，之后看到他们的酋长，酋长认为你杀了很多印第安人，Conlton回答他：“不过，我也救了你很多伙伴。”回到营地，晚上大家狂欢庆祝胜利的时候，Clay告诉Conlton其实在很早以前他就认识Ned以及Tom Magruder，也许所有的一切还要追溯到那支金色十字架……



Magruder的军队来报复了，Clay让Conlton先用机关枪狙击，然后上去抢占敌人的加农炮。战斗结束后发现Clay被俘虏了，Conlton大胆地作出突击的提议。一路掩护Port和加农炮进入Empire镇。在中国洗衣店(－_－)里的密道了解救了被拔了牙齿的Clay，Conlton冲上去跟Hoodoo决斗，最后一枪把他打下窗台。小镇又恢复了安宁，Hoodoo被暴尸在外面，而Conlton则继续着他的冒险。

干掉Hoodoo后，Conlton与Clay告别回



到Dodge镇，发现Denton被绑着扔在桥上。给他松绑后，来到城镇里面的小水塔上，利用狙击枪救下要被绞死的Soapy。之后掩护他过河(注意这里要用燃烧瓶烧有提示的地方才可以过)。来到一个地方，正当Conlton拿望远镜观察的时候，Soapy已经被人拿枪指着了。来了个身披血淋淋熊头的人，把两人都带走了，此时Conlton注意到那人马上的那把枪是Ned的……原来他就是Hollister，一手制造了汽轮惨案的刽子手。Conlton解救了三个印地安人，和Soapy一起去了印地安村落。他们与印第安勇士一起攻克了Hollister的堡垒。Hollister身上绑满了炸药妄图和Conlton同归于尽，当然这是不可能的。Conlton拣起了Ned的枪，同时看到了那艘Ned遇难的船。

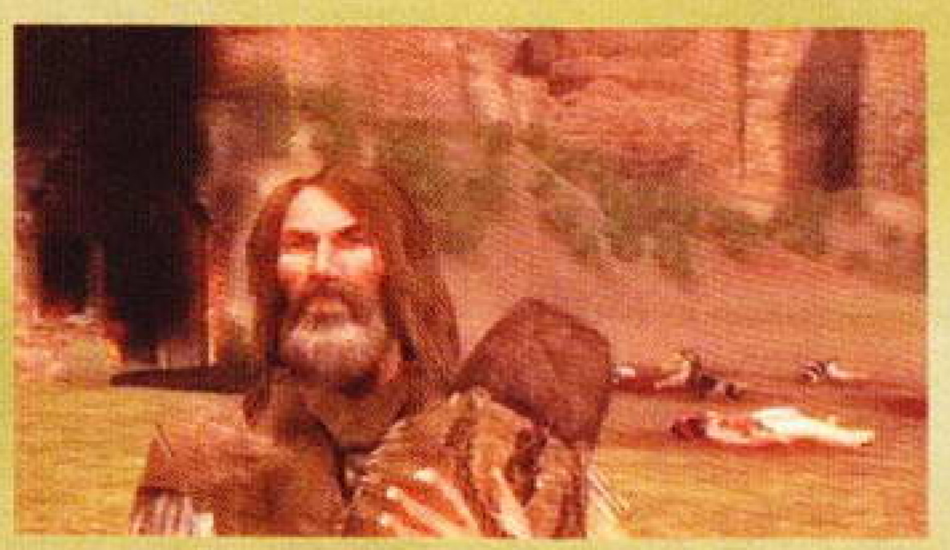
来到沉船的废墟处，打开保险柜，Conlton发现了金色十字架的一部份。这时候Reed突然出现，是时候解决掉他了。奄奄一息的Reed还妄图逃跑，被Conlton打断了腿。Conlton把枪顶在这个家伙嘴里，说了一句：“This is for jenny!”一枪爆了他的头。

回到Dodge镇，Conlton在心中默想，“我

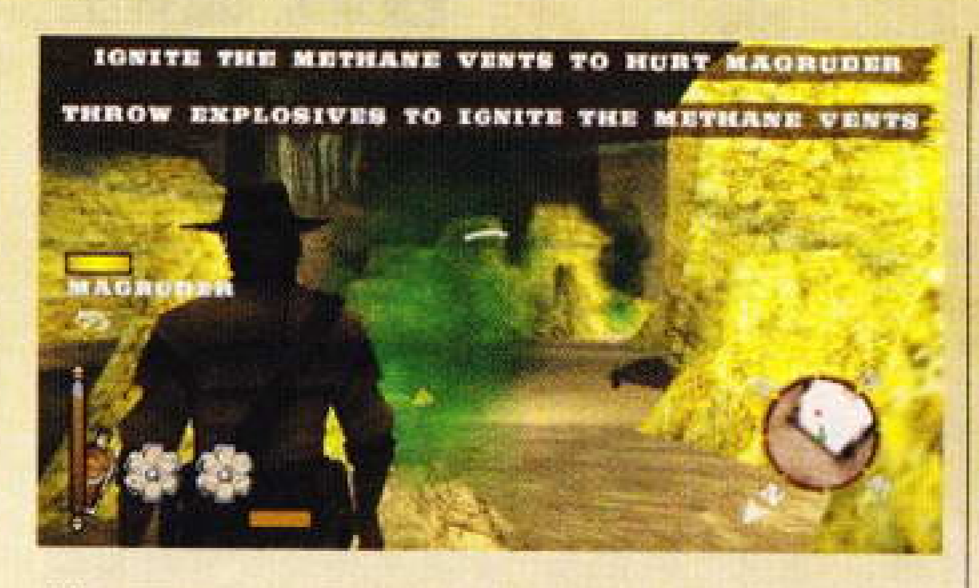


曾经看到过这十字架的另一部份，在一位印第安酋长那里，如果我能把十字架复原，我就可以打倒Magruder。”在与Soapy交谈之后，一群印第安人包围了Conlton……他们的首领告诉了Conlton事情的真相，原来Conlton身体里流淌着印第安血统……通过十字架，Conlton和Soapy似乎发现了宝藏所在。这时Magruder用加农炮轰击了他们所在的地方，十字架被抢走，而Soapy也被Magruder抓走了。

火车上，Soapy的手指被Magruder用手



话梅杂志&3DM-SMV



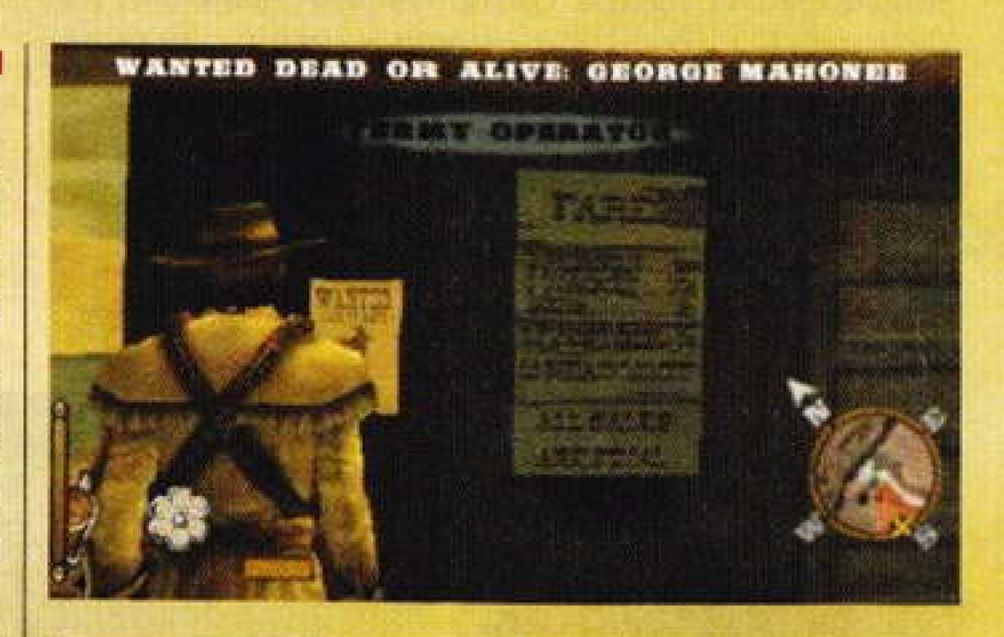
枪崩了，无法忍受酷刑的Soapy只好把宝藏地点告诉了Magruder。Conlton杀光了所有的小喽罗，看到Soapy倒在铁轨上，手指都没了，决定去找Magruder报仇。上了火车，Clay骑马赶过来，Conlton把他拉上火车。火车把门撞开后，Conlton和Clay同时跳下火车。进入矿山，与Magruder决战的时候到了。注意与他保持距离，用火药箭射击地上那些青绿色的气体，之后Magruder变得焦躁起来，冲上平台。用狙击枪瞄准Magruder脑袋，之后他会发疯似地扔下一大堆炸药，在空中击爆它们，最后Magruder得到了应有的惩罚。

搞定后，Magruder的腿被压在了石头下面。Conlton把十字架给他了，因为觉得没什么用途了。而这时矿山就要塌了，Conlton动作很敏捷地攀上岩石，其中一块松动了，在Conlton跳过去后，岩石把Magruder砸死了。这时Conlton也有点儿体力不支，差点儿从悬崖上摔下来。好在那个印第安首领前来相救，两人一起从矿山逃了出去。这个300年前宝藏的故事结束了，宝藏矿山也彻底倒塌了。（看完字幕存档后还可以继续玩，不过故事主线已经结束了）



分支任务

在镇子上，有很多分支任务，有些只是帮忙传话，有些是要你去追杀通缉犯，看通缉令就可以接受分支任务，成功做完任务就可以得到各种技能的增加和金钱。得到金钱后可以升级技能，找到镇子上的老头店长对话就可以。注意：要求活捉的时候先射击目标膝盖，再抓他就行了。以下是通缉任务。



目标：死活均可——George Mahonee
通缉令位置：刚进入Dodge镇，正前方。
目标位置：酒馆里

目标：死活均可——Butch Mainard
通缉令位置：Empire镇
目标位置：Empire镇外，回Dodge镇的路上

目标：死活均可——Johnny Greed
通缉令位置：Empire镇
目标位置：Empire镇外

目标：击毙——Shifty Sholz，归还被偷的马匹
通缉令位置：Piker LK西侧
目标位置：保护马车任务中经过的峡谷里

目标：死活均可——Lee Hop Dong
通缉令位置：Dodge镇外的一处小窝棚里
目标位置：在抵抗组织营地附近

目标：务必击毙——Bloody Belle
通缉令位置：湖附近，一个窝棚里
目标位置：穿过农场，在铁路交叉附近找到目标

目标：死活均可——Toby "the Torch"
通缉令位置：Empire镇赌场
目标位置：Dodge镇

目标：务必活捉——Mad Dog
通缉令位置：Empire镇赌场石桥附近
目标位置：Canyons峡谷

目标：死活均可——Wayland Payne
通缉令位置：刚进入Dodge镇，正前方。
目标位置："Hollister's Fort"任务中的印地安营地。

目标：死活均可——Bandit Brothers
通缉令位置：刚进入Dodge镇，正前方。
目标位置：看好你的小地图，他们在不停移动。

目标：务必击毙——Blackbird Boys
通缉令位置：Dodge镇外
目标位置：农场附近

目标：务必活捉——Bob "the Blade"
通缉令位置：Dodge镇外
目标位置：Canyons峡谷

话梅杂志&3DM-SMV



文 猫冢 编 胧月



PSP 美少女梦工厂4 携带版
プリンセスメーカー4 ポータブル

◆GeneX◆SLG◆2006年10月12日◆日版
◆1人◆332KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

历经八年时光，曾经深入人心的育成类游戏"《美少女梦工厂》系列"的第4作终于登场了。经过了PS2、PC后4代终于也移植到了PSP上，各位"爸爸"们又要开始辛苦的女儿育成计划了。本作继承了前几作的多结局、多剧情的传统，"爸爸"们的每一个决定都会影响到女儿将来的发展，如何在8年的时光里将自己的女儿养育成才就要靠各位"爸爸"们努力啦。

故事发生在一个使用魔法石作为魔法增幅媒介的王国。王国的人们为了寻找更多的魔法石侵入了魔族的森林，被侵犯了圣域的魔族在魔王的带领下开始攻打王国，魔族们压倒性的力量让王国的骑士们毫无招架之力。就在这危急的时刻，一个年轻的魔法剑士冲入了魔王的阵营之中，她说服了魔王退兵拯救了王国，这个英勇的少女名叫伊莎贝拉。可是，少女自从那次战役之后便失去了身影，她的战友们花了整整十年的时间来寻找她。也许世间的人们已经淡忘了她的事迹，但是她的伙伴们还在尽力寻找着她的踪迹。时光一点一点流逝，伙伴们也一个接一个地倒下了，寻找少女的队伍也只剩下了最后的一人……终于少女出现在了已经精疲力竭、神志不清的青年的面前。少女在交给青年一个10岁女孩后嘱咐道："这是我的孩子，请你将她养育成人吧……"

恢复意识后的青年发现自己手中正牵着一个10岁的可爱小女孩，于是这个年轻的骑士带着女孩回到了了王国。辞去了骑士职务的青年成为一名专职爸爸，而我们的故事也从这里开始了……

专职"爸爸"的辛苦旅程就要从这里展开了。整整8年的时光，各位"爸爸"们究竟能将女儿养育成为怎样的一个人呢？你的每一个决定都会影响女儿的一生，为了女儿的成长，怎样的教育方式又是你所希望的呢？现在开始女儿的成长就完全由你决定！



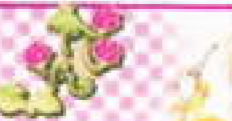
游戏画面

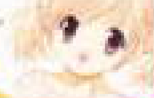
女儿的姓名、年龄及所持金钱。

育儿方针及女儿的身高、体重、三围。

菜单部分

当前时间





菜单及初期数值

Status：查看女儿的状态，这里可以查看女儿的全成长数值。

Talk：与女儿对话，有"挨拶"（打招呼）、"やさしく话す"（温柔地对话）、"严しく话す"（严厉地对话）、"おこずかいをあげる"（生气地教训）四种方式。

Health：调整养育方针，分为"无理はさせない"（顺其自然），每月花费80元；"活发に育てる"（活泼地育成），每月需30元；"おしとやかに育てる"（适当控制），每月花费10元；"ダイエットさせる"（减肥），每月花费5元。

Item：查看物品、使用道具以及更换衣服。

Shop：买东西。可以去道具屋、洋装店、餐厅、教会和医院，游戏后期去过魔界后还会增加魔界商店。

System：存档、读档。

Schedule：行程安排，在这里进行每个月的行程安排。



生日和血型

血型	能力
O	自尊 +1
A	道德 +2、疲劳 +1
B	疲劳 −2
AB	感受 +1、自尊 +1、疲劳 +1

游戏一开始，便需要选择女儿的生日和血型，不同的星座和血型是会影响女儿的初期数值的。

星座	日期	体力	知力	魅力	プライド	モラル	气品	感受性	气立て	武术能力	魔法能力
白羊座	3.21～4.19	80	15	15	25	11	21	21	10	40	35
金牛座	4.20～5.20	46	30	28	35	20	29	20	23	20	30
双子座	5.21～6.21	50	35	23	26	8	20	42	12	25	33
巨蟹座	6.22～7.22	40	31	33	23	17	33	37	14	16	40
狮子座	7.23～8.22	85	9	11	28	20	37	10	12	37	25
处女座	8.23～9.22	35	28	36	19	18	40	30	32	10	33
天枰座	9.23～10.23	42	33	25	24	32	28	29	18	20	30
天蝎座	10.24～11.22	50	25	40	20	18	17	33	10	18	45
射手座	11.23～12.21	57	31	15	26	19	20	20	23	26	34
魔羯座	12.22～1.19	56	21	16	22	25	23	17	40	20	31
水瓶座	1.20～2.18	43	43	20	27	23	17	32	11	17	38
双鱼座	2.19～3.20	41	20	29	23	23	32	35	20	19	35



学业

本作中学业课程相较于以往几作有所减少，课程共有6种，分别为座学、武术、魔术、礼法、艺术和舞蹈。除座学、武术、魔术、艺术是初期便有的课程外，礼法需要与城堡的门卫对话后才可去学习，而舞蹈的课程则需要在认识了クリスチーナ后，在繁华街与其对话后取得情报才能去学习。



▲学习一般的教养课程。



▲通过剑术的修行来锻炼身心。



▲学习宫廷礼仪。



▲学习基本魔法技能。



▲通过学习绘画来培养感性与学识。



▲通过学习舞蹈培养气质和魅力。



打工

打工项目共有14个，除了“怪しい酒场”和“カジノ”需要到黑街得到情报外，其余的打工地点会随着女儿年龄和能力的成长出现。

家事手传い：帮忙做家务。

子守り：照顾小孩子，需要温柔而且有耐心哦。

农场：帮忙种田、照顾牲畜。

教会：帮忙祭祀活动，能提高道德。

料理屋：在餐厅作助手，能让人变得温柔。

メイド：在贵族家打工做女仆。

木こり：木工，很需要体力的打工。

宿屋：在宿屋帮忙扫除、洗涤工作。

市场：在商店打工做店员，要会招揽顾客哦。

酒场：在酒场打工做看板娘。

家庭教师：在贵族家做家庭教师，需要高知力哦。

メイド酒场：穿着女仆装在酒场打工，客人的嗜好真奇怪。

怪しい酒场：在黑街从事接客的工作，高收入。

カジノ：赌场的服务生，报酬最高。

小贴士 本作中共有40个结局。最吸引人的莫过于与王子结婚了。下面就为大家列出嫁给人类王子的最基本条件。

知力 450 以上	气立て 430 以上
魅力 500 以上	知名度 500 以上
プライド 450 以上	怪しい酒场打工 0 次
モラル 500 以上	1445 年 1 月参加建国祭
气品 700 以上	

连起来！连起来！

音をつなごう！ グンペイ りばーす

本作正是GB之父横井军平的创意遗作，如今《GUNPEY》终于由水口哲也继承其创意重新制作在NDS及PSP平台上。简单、有趣的操作配合动感活泼的音乐及画面会让人玩得不亦乐乎，而且在NDS上娱乐本作，操作上变得更加便捷有趣，更能让人体验音乐连携的精髓含义，而且在NDS版中制作者还为玩家准备了的特别模式来体验前所未有的“地狱快感”。你还在等什么？快拿起触控笔来享受本作吧！

文 猫冢 编 雷伊

NDS **音乐连携 GUNPEY—R**
音をつなごう！ グンペイ りばーす

◆NBGI / Q Entertament◆PUZ◆2006年10月19日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆512M◆3800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

《GUNPEY》重生！继承横井军平遗志的本作是“《GUNPEY》系列”先行发售的NDS版，之后还会有PSP版发售。作为一款动感十足的音乐创意方块游戏，游戏发挥了水口哲也一贯的制作风格。本作是继其《Lumines》、《陨石大战》、《音乐爆破》后在掌机上推出的第四作。游戏运用了NDS的触摸屏特点，将连携的快感发挥到了极致，使用触控笔能更加轻松地变换线条的位置，形成更加强大的连携军团，而且使用触控笔能使本作更加容易上手。游戏中的音乐劲酷味十足，尤其是配合着线条消去瞬间响起的特别音效更是充分体现出了这一点。画面方面配合NDS版的机能特点采用了可爱的卡通式风格，和音乐配合时就显得十分动感活泼。上述几点都使NDS版相较于PSP版来说更体现出了“创造和享受的乐趣”。

简单、趣味的游戏方式



▲连接方法多种多样。

本作的操作非常简单，玩家只需要将游戏画面中的5条竖格中的线条连接起来便可以消除。使用触控笔便能让线条上下移动至玩家所需要的位置，要注意的是小格中的线条只能上下移动，并不能左右移动。连接成功后线条便会自动配合着特殊音效和特殊画面消去，线条消去时的特殊效果一般会维持1秒，在此期间玩家还能继续加入可消除的线条，或者消除其他的连接线条来增加消除数。在有对手对战的情况下，一口气连续消除13个以上线条或者同时消除画面内所有线条便可以使玩家所使用的角色使用必杀技，不同等级的消除数能发动不同的必杀技哦。



▲能够干扰对手的必杀技。

◀简单地连接起来便可将线条消去。

话梅杂志&3DM-SMV

跟着动感音乐消除线条！

丰富模式、个性人物！

在主模式下一共有フロンティア（开拓者模式）、エンドレス（无限模式）、タイムアタック（时间模式）及面クリ（爽快清空模式）四种模式，每个模式都有其独特有趣的一面。游戏中一共有九名可使用角色，每个角色都个性十足，而且角色们都有自己对应的一颗星球和一段音乐主旋律。

9名个性十足的角色



9颗风格各异的行星

无限模式

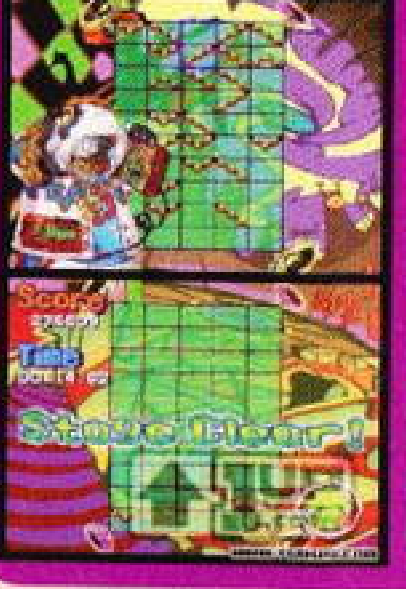
在这个模式下是没有对手的，这里是供玩家挑战最高分数的地方。



◀平心静气挑战最高分数。

开拓者模式

正如其名，这里需要玩家使用一名角色去开拓未知星球挑战未知星球的未知角色。在这需要与机器控制角色对战来进行开拓任务。



◀开拓行星的方法是和CPU对战。

爽快清空模式

这个模式是专为NDS设计的特别模式，目的就在让玩家体验前所未有爽快连携感，在这玩家可以调整游戏难度，越高难度连携感就越强，技术的操作要求也就越高。

◀吓死人的最高难度……撑过10秒就是强人！

时间模式

在这里玩家可以在限定时间内挑战自我极限，共有30秒、60秒及90秒三个时间限制以供选择。



▲时间一到就GAME OVER。

趣味多多附赠区！

游戏的附赠区还提供了有趣的音乐编辑模式，还有能操作红色小人的赠品模式。

话梅杂志&3DM-SMV



本作是微软出品的一款驾驶机甲进行战斗的游戏，作为一款比较正统的第三人称射击游戏，玩家在进行游戏时候还需要一个适应的过程。在利用机甲来完成任务的同时，还不忘加入一点难度较高的潜入任务。各种需要依靠触摸才能完成的动作也是本作的一大特色。

文 软饼干

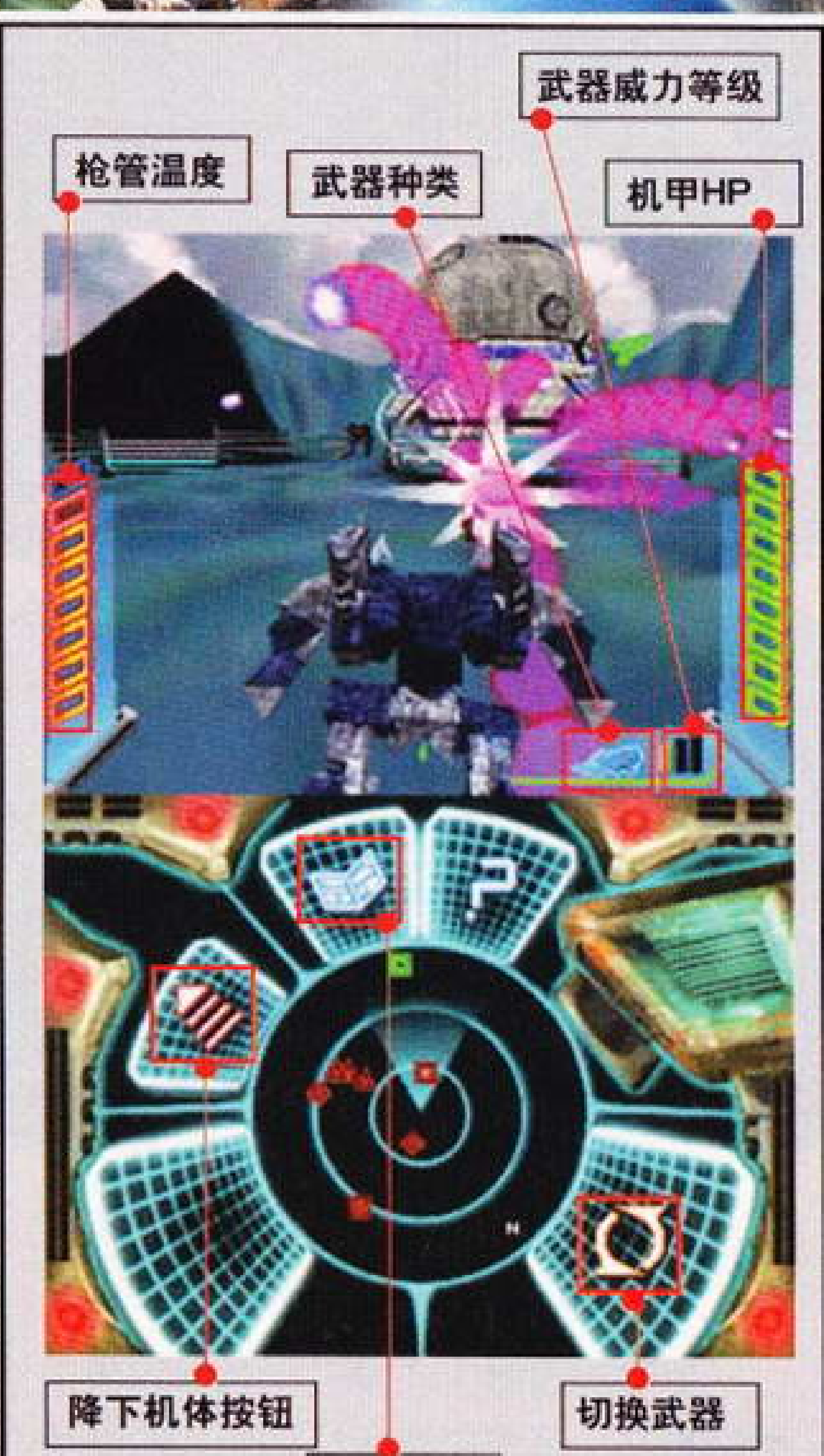
NDS 机甲先锋 幻影战争
MechAssault: Phantom War

◆Majesco Games◆ACT◆2006年9月12日◆美版
◆1～4人◆自带记忆功能◆1Gb◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

游戏系统

单人模式	(CRMAPIGM)
联机模式	(MULTIPLAYER)
新游戏	(NEW CRMAPIGM)
读取游戏	(LOAD CRMAPIGM)
删除记录	(ERASE CRMAPIGM)





游戏操作

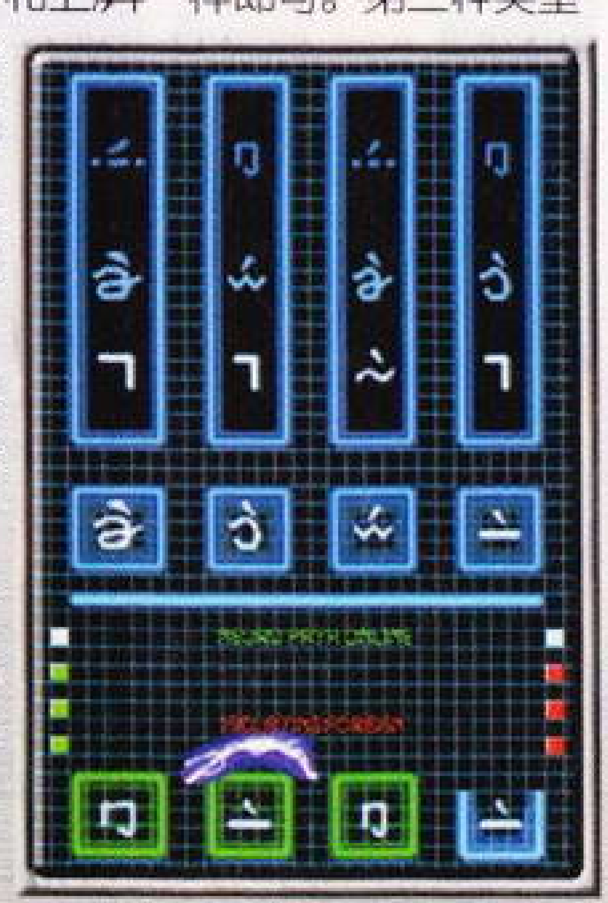
驾驶机甲	
十字键	四方向移动
ABXY	视点移动
L	启动助推
R	开火

小型机甲	
十字键	四方向移动
ABXY	视点移动
L	启动助推
R	开火

陆地行动	
十字键	四方向移动
ABXY	视点移动
R	安置炸弹/再按为引爆

破解电脑

调查电脑的过程就是个迷你游戏，大致分为3种类型。第一种类型是要把落下的符号用笔拖拽到指定位置，和上屏一样即可。第二种类型是需要把上排给出的符号拖到相对应的下排，让下屏4个符号全部符合上屏即可，但要注意回合限制。最后一个类型是最简单的，只需用笔划动下屏的连线，弄成和上屏连线图案相同即可。

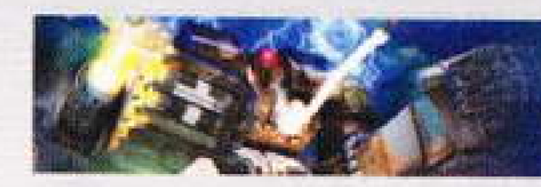


话梅杂志&3DM-SMV



武器

驾驶小型机甲时，能使用的武器只有两种，分别是光弹和榴弹炮，光弹枪的攻击力比较弱，基本不能用来对付大型机甲，而榴弹枪不容易瞄准，需要算准抛物线的位置，所以驾驶小型机甲的时不要过多地与敌人纠缠；驾驶大型机甲时所有大威力武器都能使用了。另外，所搭载的机甲不同，其特色武器也是各不相同的。除了这些特色武器外，还能使用几种固定的武器，分别是狙击霰弹枪、追踪火箭弹和光弹。驾驶坦克时只有一种攻击方式。驾驶员降下作战时可以安置遥控炸弹，在某些关卡内需要安置炸弹来炸毁目标。



流程攻略

公元3134年，在经过60年的和平与繁荣之后。星球共和国正处在黑暗的讯息时代，在这个星际通讯传送的高峰时期，原本已经消失的电脑病毒切断了所有的通讯，在讯息完全中断的危机情况下，人们不知道下一轮进攻将从哪里来，人们惟一的希望就是把机甲变成战争的工具。

TRAINING DAY

开始后先熟悉一下机甲的操作，地面的杂兵可以无视，直接赶去前方坦克混战处。快速消灭三辆敌军坦克后替自军坦克解了围。接着还要攻入敌军基地，在炸掉兵营后，空中会飞来敌军装甲兵，由于其攻击力比较高，一定要优先干掉。把敌军基地内所有有生力量全部搞定后即可通过此段。

ACM SUPPORT

本关要驾驶小型机甲突破敌人防线，由于小型机甲的火力不是太强，所以一定要避免与敌军大型机甲缠斗。第一道高墙可以直接靠助推器飞过去，而第二道高墙可没那么容易飞过去了，这时便要利用小型机甲的抓钩功能，下屏第4个格子便是抓钩，在墙边起飞后，点击下屏的抓钩抓住墙壁，等助推器能量重新蓄满后再起飞，这样便能翻过高墙。第三道铁门前有个大型机甲守护，火力很强，凭你现在的武器很难和它对抗。靠近它利用抓钩吸附在它身上，破解它的电脑后，便可以乘上它。

TRAMINAL BARRIER

先从机甲上降下，操纵驾驶员去电脑前开门(正对电脑时点击下屏中的方块图案)。随后来到空旷地带与敌军防御部队大战一番，全歼后用老办法解开电脑锁。

GREAT DIVIDE

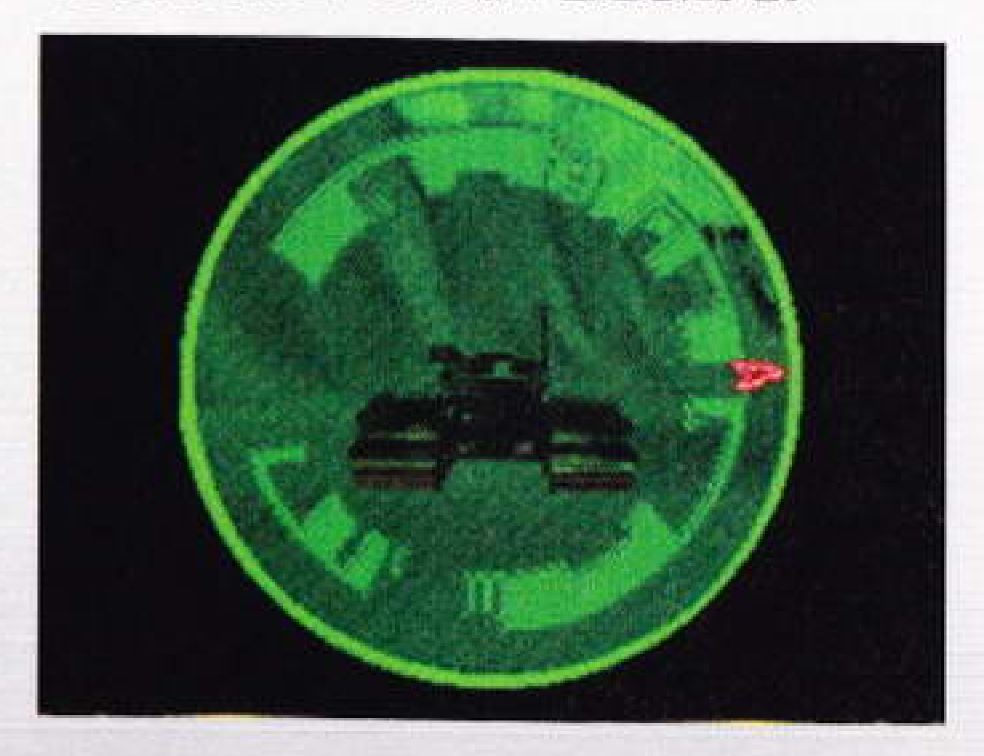
驾驶MK II坦克，利用坦克独有的狙击模式来精确打击敌军坦克。行驶到半路时便能找到一架大型机甲，换乘机甲后再对付敌军机甲就简单多了。最后来到目标地点使用老办法开门。

LAST CHANCE

冰冻峡谷内全是敌军部队，一定要小心通过。然后在目标地点附近连续调查该区域的三台电脑，每台电脑前都有防御部队，你要先搞定它们才行。在调查电脑的时会碰到不同类型谜题，前文中已经提过破解方法了，就不再赘述了。

KNIFE IN THE BACK

按照地图指示一路杀过去。这里要注意的是，某些大型机甲是没有飞行能力的，但是射程比较远，选乘哪个自己斟酌吧。



话梅杂志&3DM-SMV

COME OUT FIGHTING

按照地图指示行动，本关最后要保护一处自军基地，要求在基地被毁前击退所有敌军机甲。这里比较有难度，敌军会分批前来骚扰，战斗时一定要沉着迅速，优先把敌人重型机甲击破，另外还要想办法把敌人的火力吸引到你身上来，不然基地很快就会被炸掉。

UP IN FLAMES

搭乘小型机甲来沿路炸毁三幢大楼，小型机甲的火力对这些建筑是没用的，必须要靠驾驶员跑过去安置炸弹来炸毁。接着在铁门附近拿到重型机甲后就好办了，最后直接炸掉塔和所有敌人即可过关。

JUGGERNAUT

在圆形场地内和蝎型机甲战斗，它的攻击力不俗，主要攻击方式是扔集束炸弹和追踪导弹，集束炸弹威胁不大，多移动跳跃即可躲开，而追踪导弹可以利用场地中的墙壁来躲。蝎型机甲一共有两条命，第二次击倒才能过关。

EATING STATIC

驾驶小型机甲在熔岩地带执行任务，好在此处敌军火力不是很猛，都是些坦克、炮台什么的，比较容易对付。来到预定地点与友军坦克回合后，协助友军坦克消灭山头的几个敌人基地，不要忘了顺便调查几台电脑。当附近的铁门开启后，前去换乘大型机甲，消灭铁门外左右两边的防御部队，最后炸毁目标大楼即可过关。

ROLLING THUNDER

驾驶MK II 坦克在峡谷里慢慢推进，多利用狙击模式来扫除障碍。半途可换乘强力骷





髅机甲，其装备的能量炮不管是蓄力速度还是威力都没说的，轻松通过本关。

BLACKOUT

驾驶MK II 坦克慢慢推进，目标是炸毁关底的建筑。由于半路会遇到敌军大型机甲的阻拦，由于其能同时发射四个能量球，建议还是利用坦克的狙击能力躲在其看不见的地方开火，看见能量球过来就暂时躲避一下，然后抓紧机会反攻，很快便能把它干掉。剩下的杂兵就好对付了。

UNSINKABLE

镇压敌人港口的任务，先利用小型机甲应付一下城市内的敌军坦克，当敌军重型机器人出现后，立刻去仓库搭乘骷髅机甲，其威力和防御力一流。清光港口内所有的敌军部队后便可过关。

BURNING BRIDGES

保卫基地，消灭所有进攻基地的敌军机甲。然后来到目标地点的炮台中，这时要把当前武器切换为导弹，当导弹发射后便可以遥控导弹走向。利用遥控导弹炸毁远处的两座大桥后，返回基地即可过关。

SECURE THE LINES

到达指定地点与友军一起消灭所有的守军。

DIVERGET ENTRY

在铁门前清光所有敌军后越过铁门，然后先去右边调查电脑开启仓库，搭乘重炮机甲。有了重炮机甲那恐怖的攻击力，沿途的铁门都能直接攻破，最后调查关底的电脑后潜入敌军基地。

话梅杂志&3DM-SMV

VALLEN' S GAMBLE

本关是潜入关，由于被机甲发现后基本上就一击必杀了，所以一定要看清环境再行动。沿途还要记得炸毁一栋建筑。在仓库区域找到一架机甲后就不用怕了，最后的三台电脑处要抓紧时间调查，因为敌人的增援已经正往这赶来。

THE GRUNTLET

目标很明确的一关，按照地图指示往目的地赶。当得到骷髅机甲后就什么也不怕了。

MUNITIONS SWEEP

同样很简单的一关，只需要摧毁5个目标建筑即可，由于此区域遍部敌军的防御机甲，所以要小心对付。

ENEMY REVERLED

一开始勇敢往前冲，用抓钩抓住巨型机甲，然后会自动进入迷你游戏，由于要成功两次才行，所以难度还是很高的。成功破解巨型机甲的电脑后，就可以搭乘它了。来到敌军的基地，在调查某处建筑底部的电脑后要快速离开基地，不然就会GAME OVER。

BOMBSHELL

先清光附近火力点，然后换乘小型机甲，找到火箭发射台，利用遥控导弹炸掉桥后前往目标地点。爬到巨型机甲上，成功安置炸弹后，便可以慢慢目送这颗“定时炸弹”上飞船。

END TRANSMISSION

按照既定路线前进，来到官邸前干掉防御机甲后要马上降下小型机甲，不然会被炸死。





SUBJUGRTOR

坐上坦克跟着车队慢慢行进，半途按照指示前去目标地点，拿到小型机甲后到达地图所指示的地点，上去后便能进入最终BOSS战。

SOVEREIGN PRINCE

难度不小的最终BOSS战，一共要打4个回合，并且不管在哪个环节死了后都要重新开始，所以说难度是相当大的。BOSS第一形态比较容易对付。攻击方式为发射追踪导弹、能量光球和地震，地震时只需轻跳便可躲过，使用火箭弹即可轻松获胜。BOSS的第二形态比较难对付，个子小，并且会隐身和一击必杀的招数，所以要小心再小心，可以用普通的光枪慢慢磨它，一旦扣血要及时补充。BOSS的导弹很有威力，而且是无限距离的，战斗时最好面对BOSS，不然很吃亏。除此之外，BOSS最龌龊的招便是射击了，隐蔽性极高，威力极大，一定要绕着圈子躲避。第三形态和第二形态差不多，用相同方法对付吧。对付第四形态也比较有技巧，它会召唤卫星武器来追踪你，同时它也会站在原地不动，这时系统会告诉你个好办法，那就是让它自己的招攻击它自己，所以只需要把卫星瞄准点引到他站立的位置，就只见一激光炮打下来，整个世界清净了……



话梅杂志&3DM-SMV



文 马修

NDS 乐高星球大战II 原创三部曲
LEGO Star Wars II:The Original Trilogy

◆LucasArts/Traveller's Tales◆ACT◆2006年9月12日◆美版
◆1～4人◆自带记忆功能◆258M◆34.99美元
◆无对应周边◆对应玩家年龄：全年龄

由Traveller's Tales制作，LucasArts发行的《乐高星球大战II 原创三部曲》是最近又一部横跨诸多主机平台的游戏，在如日中天的NDS自然也有推出，接下来我们就来看看这款NDS版的《乐高星战II》。

游戏简介

游戏改编于电影原作，情节上收录了从莉亚公主乘坐的外交使船被达斯·维达劫持开始，炸毁死星、逃离霍斯星球、营救索罗、恩多战役直至达斯·维达与卢克联手消灭西帝的三部曲情节。不仅原作中众多的经典场面和战斗被收录其中，厂商还根据游戏的性质对一些情节进行了恶搞和删改。如此种种，便构成了这款有着自己特色的《乐高星球大战II》。



莫斯艾斯里酒吧



游戏里的“大本营”是原作的莫斯艾斯里酒吧，酒吧里的曲子就是比斯人乐队Cantina Band演奏的那首有趣怪异的曲子，正对着吧台，还能看到乐队的现场演奏。吧台可以购买线索(Hints)、人物（Characters）以及额外物品（Extras，特殊物品、特殊模式等，大都价格不菲）。



购买了特殊模式后，无论是酒吧里还是游戏中，都可以在按下Start后选择Extras，将购买的相应模式调成“On”来开启，开启后画面就会做有趣的改变，如Old Time Mode开启后，画面就会变成胶片版老电影的风格，人物也像黑白电影时代那种常见的高礼帽、大胡子形象。

酒吧里到处散落着碎了的桌椅，走近按A将其拼装起来后，便可以得到奖励，还有不少周围有亮点的地方，可以用绝地武士的原力使其掉钱，除此之外，没有其他办法在酒吧里弄钱。

酒吧冲突



酒吧内，伙伴会一直紧跟着你的角色，即使把他打碎了，他也不会还手。除了你的角色和伙伴，酒吧中还有很多原作中的人物游逛于其中，这些人物一旦被攻击到便会展开报复，而且他们的同伴及很快就会出现的被杀者们都会对玩家展开穷追不舍的攻击。打碎他们顶多得一个加血道具，但被他们打碎则有可能损失钱，而且在你购买东西时他们也照打不误——和他们打没什么好处，除非想好玩，不然不必和他们恋战，去吧台或换拼装角色的地方进再退出来就可以了。这个酒吧鱼龙混杂，可能你不去打别人，但经常有NPC间的冲突发生，有时你的同伴中枪，你也会被莫名其妙地卷进去——从某种意义上说，这是NDS版的一个有趣之处。

话梅杂志&3DM-SMV



角色的增加

在故事模式中，大多数角色的在出现或被使用后，就可以在吧台购买并在自由模式中使用这些角色了，可以购买并使用的角色有68人。除了人物，射击关卡中出现的飞机等也可以在吧台买到，买到的飞机不仅可以在自由模式中随意选用，还可以去酒吧外的停机坪，从各个角度观看乐高版的战机以及它们的精彩特写。



原创角色

酒吧中有拼装原创角色的地方，这里可以用大多数购买来的角色的各个部位来拼装出自己的机器人，而且是用触控笔来方便地进行更换部位操作。在这里，玩家大可以根据自己的口味和趣味随便拼装，而且拼装非常自由，连帝国突击队的头盔都能扣到R2机器人的头上。操纵上屏角色去拉下拉杆，还可以用掉落的电脑角色来熟悉一下操作。







模式简介

故事模式



按照原作及改编的情节发展的模式，用固定角色来发展固定情节，该模式中还穿插了不少有趣的动画。

自由模式



重新进入已经完成的关卡，就会有“重玩故事模式”（REPLAY STORY）和“自由模式”（FREE MODE）两个选项。前者是重玩故事模式，后者则可以用已有的人物来进行游戏，该模式下不仅可以随意选择能够使用的角色，在游戏中也能随便切换角色，以达到方便解谜的目的。

操作

选项时按键	
A	决定
B	返回

飞行射击关卡	
Y	普通攻击
A	特殊武器
X	快速回转机身
START	暂停游戏

一般战斗时	
Y	普通攻击
A	特殊能力／开启锁或开关／使用连射爆破枪等固定兵器
B	跳跃／离开兵器
START	暂停游戏



触摸屏操作



特殊道具是一项非常有趣的设定，比如能给角色戴上红红的帽子或礼帽，可以避免一些无意义的战斗；还可以给战斗力非常低的伊沃克人装上光剑，让伊沃克人也像尤达大师那样蹦蹦跳跳地砍来砍去。

话梅杂志&3DM-SMV

登场角色的分类

游戏中，可以在自由模式中任意使用的角色有68人，其中包括反抗军16人、帝国军8人、绝地武士12人、机器人6个、赏金猎人10人、矮人4人以及9名混杂角色和3个原创角色。这些角色在进入非射击类关卡的自由模式前和自由模式中可以任意选择。

反抗军（Rebel Blasters）




从普通的作战士兵到活跃于原作中的莉亚公主、汉·索罗等都归于这一类型，他们的武器是爆破枪，可以解开拉杆开关、攀绳索等的谜题。一些角色在跳跃后再按跳，就会做出向前的空中翻越动作，从而使自己跳得更远，落地时如果持枪在手，还可以做出单腿跪地、朝前方连续射击的漂亮动作。

帝国军（Imperial Blasters）



包括帝国的士兵、军官以及钛战机的飞行员们，武器同样为枪，拉开关、攀绳索都和反抗军一样，其中一些角色跳起后再按跳，会直接扑向更远的地方，结结实实地摔在地上，因此没法做落地后的射击动作。这一类角色可以进入一些只允许帝国军才进入的房门。

绝地武士（Jedi）




包括绝地大师、绝地武士和黑武士，以光剑作为武器的绝地在本作中的表现尚可，电影中那些挥动光剑所向披靡的场景在游戏中更多地被体现为慢吞吞地空挥，因此大多不实用。不过如果用原力将敌人的头扭到后边，再补上一剑，就可以迅速解决战斗。但一些大师级的角色还是非常强悍的，如达斯·维达按住A后就可以使出能秒杀大多杂兵的原力封喉；尤达大师则是快速大范围的绝地第四型剑术。绝地都具备二段跳的能力，因此能到达其他角色正常难以到达的地方。

机器人（Droids）



包括R2-D2、C-3PO在内的机器人们，还有白色的礼仪机器人K-3PO以及红色的R5-D4，还有一个小到可以钻小洞的机器人MSE-6以及一个完全没用的方块脑袋Gonk机器人。R2-D2可以开蓝色标志的门，按B后连按住不放，它就会向前飞一段不短的距离；R5-D4除了具备蓝色R2的全部技能和能力，按下A它还会自爆。而两个礼仪机器人即不会攻击，也不会跳，只可以开金色机器人头标志的门。

赏金猎人（Bounty Hunters）



给钱就杀人的赏金猎人们的武器不拘一格，有热兵器有冷兵器。还可以开启只有赏金猎人才能进入的门。

矮人（Small）



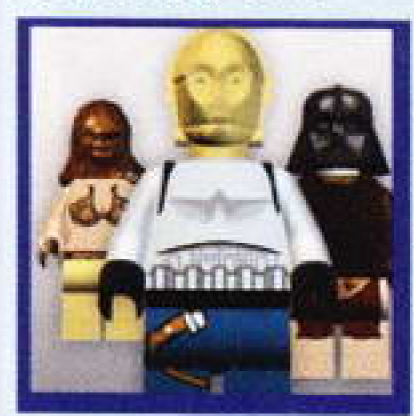

加瓦人、伊沃克人及恶霸贾巴身边那个猥琐的蜘蛛猴，它们可以钻入一些狭小的地方，但战斗力基本不用去指望。

混杂角色（Misc）

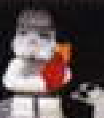


包括了西斯大帝的卫兵、沙人、贾巴的打手加摩族人、冻成冰块的汉·索罗、酒吧乐队成员以及吧台老板这些乱七八糟的角色，西帝卫兵、沙人及加摩族人还算强大，酒吧乐队用乐器敲人威力一般，至于冻成冰块的汉·索罗及吧台老板，根本就不能攻击，纯恶搞用的。

原创角色（Character Creator）



用现有的人物的各部位模型来拼出自己的原创角色，拼装时可以用触控笔直接操作，非常方便。最多可以保存三个原创角色。



话梅杂志&3DM-SMV



飞行射击关卡

本作的飞行射击关卡实际上就是把人物换成了交通工具，基本没有什么速度感，但也不用担心机体被撞毁。



进入飞行关卡的自由模式前或自由模式中，共有14种交通工具供选择，反抗军的X翼星际战斗机、帝国的钛战机、对庞然大物AT-AT实行“绊马腿”战术的雪地飞车、被帝国投往银河各个角落的侦察机器人、能超越光速的“千年隼”等原作中耳熟能详的著名机体悉数登场。这些不同的机体的飞行高度和速度是不同的，如X翼星际战斗机和钛战机飞得很高，可以直接得到高地方的钱币，雪地飞车、侦察机器人等就飞得很低。



解谜

众多的人物除了令战斗更加激烈，也使得解谜要素非常丰富，游戏中有非常多的攀高、开门等谜题，如果地上有一圈红绳子，用反抗军、帝国军等就可以站在上面按A攀爬到更高的地方。让绝地武士对着有光晕的物体按住A，就会使物体发生变化。还有开门，如果门口有蓝色的R系列机器人头标志，就在R2或R5机器人在蓝色标志前按A；有金色C-3PO的金色的门前，可以用C-3PO或K-3PO在标志前按A将门打开；还有帝国军标志的、赏金猎人标志的，只要让对应的角色站在标志前按A，就可以将门打开……一些门可能在故事模式中无法进入，但可以在自由模式中通过切换角色来进入并取得里面的钱币物品。此外，游戏还有拉开关、推箱子、二段跳等多种谜题，难度都不大，这里就不一一说明了，留给大家自己去探索。

宿命的对决

1 卢克、奥比万VS达斯·维达



在本作中，卢克和父亲维达有两场战斗，第一次是在《IV》的第4章的最后，卢克和奥比万共同迎战达斯·维达。这个家伙极其强大，不能硬，也慎用二段跳，长时间地滞留空中会被维达的原力封喉抓个正着。用奥比万时可以按住A和他拼剑，弹开后趁机猛砍可以伤掉他大量的HP；用卢克时，要注意不要跑直线，也不要原地正面或向前奔跑开枪，否则被他光剑弹回的子弹只能伤到你自己，除了拉开距离后跳起射击，在他挥空剑的时候抓紧攻击可以打掉他三四格体力。

《V》的情节中，在营救汉·索罗时也会遭遇达斯·维达，战术和用奥比万时一样，争取速战速决吧。

2 卢克、奥比万VS达斯·维达

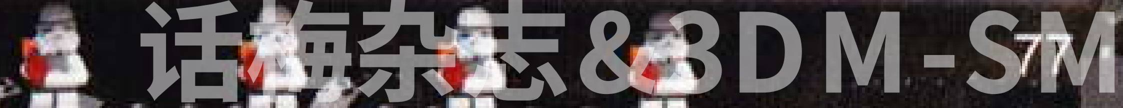


游戏的最后，被儿子卢克召唤回良知的达斯·维达也将剑举向了西斯大帝，西斯大帝的攻击极其强悍，和他的战斗分三个阶段：

第一阶段被西斯大帝及其卫的兵围攻，不过难度不大，用达斯·维达那招霸道的原力封喉可以轻松地清除掉皇帝身边的杂鱼，将战斗顺利地推入下一个阶段。

第二阶段没有了杂兵骚扰，但卢克和维达也不能使用原力了，不过不用怕他，他的厉害之处是远处的原力攻击，我们贴着他用剑砍就能快速结束第二阶段的战斗。

第三阶段在有强大电流做逆时针旋转的平台上作战，我方角色碰到电流立刻就会碎掉，而西帝却根本不怕电流，因此这一战会非常辛苦，最好的方法是跟着电流转到西帝的侧身去砍，虽然也难免被攻击到，但游戏没有Game Over的设定，因此就拼了吧。


话梅杂志&3DM-SMV

《杀戮地带》是由荷兰开发组Guerrilla Games所开发，当时因为号称"光环杀手"而名声大噪。与PS2版前作不同的是，PSP版的《杀戮地带》的游戏方式发生了大转变，变成了俯视点战略射击游戏，这与PS2版的《NEO魂斗罗》比较类似。这样的改变反而比前作的FPS类型要好很多，完全避免了系列前作中因丢帧而让玩家头晕恶心的事发生。本作预定10月底发售，而最近大家都在玩的版本可能并非最终完全版，到底能不能以敌对势力来玩故事模式呢？如果真是这样的话，那本饼干肯定会在以后的《SP》上进行补完，请广大读者放心。

PSP 杀戮地带 解放
Killzone：Liberation

◆SCEA◆ACT◆2006年10月31日◆美版
◆1～6人◆160KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

文 软饼干



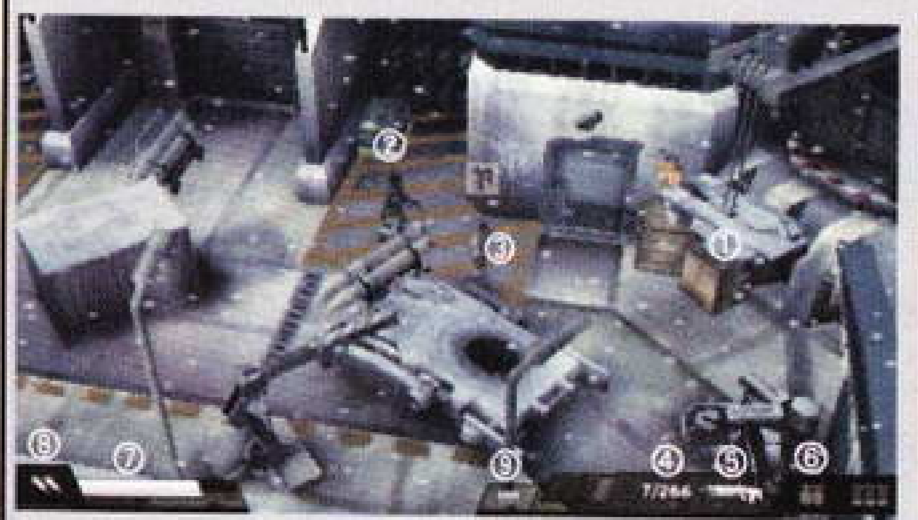
白热化的战争局势，真正的反击才刚刚开始！

系统模式

故事模式（CHAPTER）

主线剧情模式，一共有四章，每章四小关。每通掉一小关才能开启下一关。每一小关中都拥有详尽的地图，一般只需向着目标地点前进即可。大致任务内容包括突击、破坏和解救人质。

游戏界面解析



①木箱子
②补给箱
③同伴
④弹药数量
⑤武器种类
⑥雷系武器
⑦HP
⑧SYRINGE数量
⑨钥匙卡



①自身位置
②同伴位置
③任务地点
④出口
⑤补给箱
⑥超级补给箱（有C4）
⑦钥匙卡
⑧此路不通

话梅杂志&3DM-SMV

挑战模式（CHALLENGE GAMES）



挑战模式中拥有4个场景，每个场景中有5个挑战项目。系统会根据玩家的挑战成绩来授予金、银、铜三种奖励，金牌奖励20点(POINTS)，银牌奖励10点，铜牌奖励5点。这些点数关系到“SELECT ABILITIES”各种技能的开启情况。想要开启全部技能就要在挑战模式中努力啦。

打靶训练（TARGET PRACTICE）

在限定时间内射击靶子越多评价就越高，如果脱靶就会失去1次资格，脱靶5次挑战立即结束。上子弹的时间是关键，好好权衡一下。

移动打靶（TARGET PRACTICE RUN）

运动中射击靶子，同时还要在最快的时间内赶到指定地点。打中正确目标能获得3秒加时，打错会扣时间。其实只要记下靶子出现的位置，挑战就会变得很轻松。

埋设C4（C4 COURSE）

在限定时间内携带C4前往指定地点炸毁建筑物，一般C4埋设点附近都有守军，解决掉他们后再进行破坏活动。

捕捉机械蜘蛛（SPIDERMINE CATCH）

把机械蜘蛛引进铁笼子里面，感觉像在抓螃蟹。

收集手提箱（OBJECT COURSE）

在限定时间内收集规定数量的手提箱，只要记住藏有手提箱的木箱位置就会很轻松。

战地防御（BASE DEFEND）

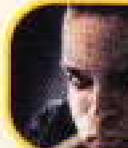
迷你防御作战，你和同伴在一个限定的区域内进行防守，以此来顶住敌人如潮水般的冲锋，坚持的时间越长评价也越高。

多人模式（COMBAT ZONE）

混战模式，可以最多6个人同时进行混战。玩家可以选择多种造型的人物来进行对战，当选择好对战的地图后就可以进入对战了。对战中，战地补给箱中的道具是共用的，这点需要注意。最后的评价是以杀敌数和被杀数来衡量的。

合作模式（CAMPAIGN CO-OP）

顾名思义，可以与其他玩家一起配合闯关。战地补给箱中的道具是共用的，而且人物与人物之间不能拉开太大距离，必须保持在一定范围内，不可以分头进行探索。



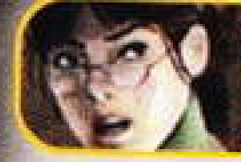
游戏操作

徒步作战	
滑杆	控制人物行动
□	射击
△	上子弹
○	切换雷系列武器并进入瞄准状态，再按一下即可扔出
×	动作键（拣取物品／近身枪托攻击／上交通工具／拆除或安装各种炸弹／替队友治疗）
L	锁定面对方向
R	举枪蹲下
L+R	自动瞄准可破坏物品
移动中双击L	翻滚
十字键	↑为进入指挥界面（身边有队友的情况下才有），→／←为选择指挥项目，↓为从交通工具或机枪座上下来
START	菜单
SELECT	地图／任务内容

驾驶坦克	
滑杆	控制坦克方向
×	油门
△	倒车
□	战车主炮攻击
○	战车机枪射击
L/R	战车炮台旋转
L+R	战车炮台复位

驾驶战斗气垫船	
滑杆	控制气垫船方向
×	油门
△	倒车
□	艇载机枪射击
○	艇载导弹攻击
L/R	艇载机枪旋转
L+R	艇载机枪复位

话梅杂志&3DM-SMV



游戏要素



移动目标瞄准

战斗中如果什么键都不按，并且大致面对目标所在方向的话，目标头上便会出现HP槽，就代表目标已经被你锁定，这时候便是最佳射击时机。如果此时进行移动的话便会失去锁定。所以建议在已锁定目标的情况下按住L键后再进行移动，只要是小幅度移动目标都会牢牢被你锁定着。



固定物体瞄准

游戏中的可攻击的物体种类非常多，包括木箱、油桶、地／水雷、红外感应炸弹和一些特定目标。玩家只要同时按住R和L键，准心便会优先瞄准这些目标，可以让玩家有选择性地进行攻击。

探身攻击

控制角色靠近墙壁、金属档板等掩体时，按R蹲下后再按□键便可以作出探头攻击。蹲下的时候最好面对目标所处方向，这时可以看到目标HP呈灰色，这时按□键就能进行探头射击了，松开□键又可以继续保持半蹲的隐蔽状态。在高难度下进行游戏时，必须熟练掌握这个技巧。



翻滚技巧

翻滚可以有效地躲避敌人的火力，其最重要的作用恐怕就是用来躲避手雷和追踪导弹的袭击。由于在游戏中期会经常碰到扔手雷和装备肩扛导弹的敌军的致命攻击。前者的手雷会直接扔到你脚下，而后者发射的导弹是具有追踪效果的，如果不使用翻滚的话基本上没命了，可见翻滚的重要性。最后要提醒一下，原地不动时是做不出翻滚动作的，而且翻滚时也不是无敌的。

补给箱

游戏中玩家拥有一把事先选择好的武器，而更换武器，补充急救包、手雷、烟雾弹、C4、地雷、SYRING 等就需要通过补给箱来得到补充。箱子一共分为三个部分，分别是武器弹药、急救药品和雷系武器。游戏中的补给箱数量非常多，几乎每个不同场景内都有一个，所以不用太担心物资的补充。



话梅杂志&3DM-SMV

手提箱

每一小关中都有一定数量的手提箱(VEKTAN)，手提箱的数量关系到武器的开启和升级，所以要尽可能多地找到这些手提箱。这些手提箱大多数都隐藏在木箱中，只要每关中的木箱都搜索一番，就基本能找全。





同伴

游戏的某些关卡中会有同伴协助你一起战斗。比如游戏初期的 Rico 和后期的那个女佣兵 Luger。同伴在身边的时候可以按十字键↑对他们下达战术指令的，比如让他们原地防守或者干掉某个指定的敌人。在某些特定地点时还要指挥他们进行一些特殊任务，比如让 Rico 的去埋设 C4，让 Luger 开机关。战友们的武器是无限的，但是和主角一样受到严重攻击后也是会牺牲的，所以要时刻注意同伴的HP值，过低的话就要帮他们打针（SYRINGE)。另外很搞笑的一点是，你的攻击对同伴也有效，小心别伤到自己人。如果你打了 Rico 一下，他可是会狠狠地回敬你的哦。

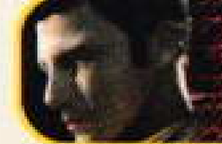
可乘坐工具

游戏中一共就出现过3种可乘坐工具：座式机枪、坦克和气垫船。座式机枪是固定在原地的，长时间持续射击后枪管会因过热而停止运作。后两者是可以驾驶的交通工具，这些工具只在特定关卡中出现，所以一定要好好利用，不要轻易被击破。

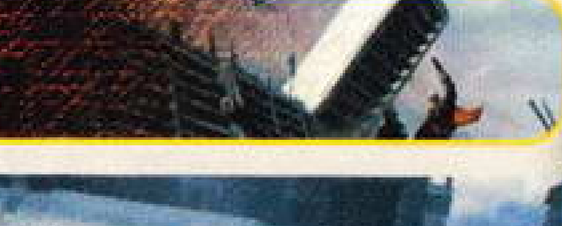


存档点

游戏中每经过一段路程后会自动进行存档的，一般都在场景发生变化的时候。如果在游戏时挂了，就会回到最近的一个存档点。建议在出现存档的提示后，最好先清理完这片区域再去别的地方，因为触发一次存档后就不会在同一个地方出现存档提示了，以免不小心死掉后多跑冤枉路。



敌方兵种



游戏中最有特色的便是那些各色敌兵了，统一的黑色作战服配合眼部射出的橘色灯光非常具有震慑力。他们分工明确，合作默契，装备的武器和战斗技能也是各有千秋。俗话说“知己知彼，百战百胜”，清楚了解他们的行动规律才是克敌制胜的大前提。



话梅杂志&3DM-SMV

步兵（TROOPER）

最普通的士兵，很容易对付。不过有些步兵会背着通讯机，所以要在他们转身的时候破坏其背后的通讯机。

突击步兵（SHOCK TROOPER）

装备有高速连射手枪的步兵，动作非常灵活，会翻滚着躲避你的攻击。

战斗犬（ATTACK GOG）

速度很快的家伙，不过还是不难对付。

狙击手（SNIPER）

喜欢躲在远处偷袭你，狙击技术肯定不能和你比。（笑）

霰弹兵（COMMANDO）

厉害的家伙，这些光头壮汉不但皮厚而且受到攻击后几乎没有硬直时间。与他们作战要保持好距离，趁其加子弹的时间进行还击。要是被一群霰弹兵包围的话，你就等着重新来过吧。

手雷兵（GRENADIER）

喜欢扔雷的兵种，扔雷动作很隐蔽。要注意被不要被他们近身，其匕首攻击又快又狠。

火箭兵

火箭兵发射的导弹具有很强的追踪能力，被打中一下基本就挂了。可以近距离接近他，他就不会攻击了。

专家（SPECIALIST）

相当于拿着连发狙击枪的敌人，其手中的武器能一下把你击倒在地，如果边上还有其他敌人配合打你的话就比较麻烦了。

盾牌精英兵（BODYGUARD）

装备盾牌，手拿电棍的士兵，他最厉害的一招就是近距离一电棍把你殴死，非常霸道。由于其正面拥有几乎完美的防御力，所以相对的弱点就在背后了，绕到背后偷袭他吧。

座式机枪手

一般有座式机枪手的地方附近就有掩体，躲在掩体后面与这些家伙慢慢玩，另外扔雷也是对付他们的好办法之一。

机械蜘蛛

相当于一个移动自爆炸弹，它会自动跟踪距离自身最近的人，而且是敌我不分的。如果这些机械蜘蛛附近有敌人的话，就可以利用这些机械蜘蛛了。

武器

游戏中玩家可使用的武器种类很多，在游戏开始前就必须选择一把初始武器。选择武器时要查看三项性能指标，分别是射速（RATE OF FIRE）、精确度（ACCURACY）、杀伤力（FIRE POWER）。根据任务类型，挑选一把称手的武器是非常重要的。另外即使选错了也不要紧，可以随时去补给箱中更换其他武器。

M-82G ASSAULT RIFLE

ISA标准步枪，弹匣容量32发。射速、精度和火力都比较平均的步枪。

StA-52 LAR ASSAULT RIFLE

Helghast标准步枪，弹匣容量40发。射速和火力比较出色，缺点是精度不高。

Ivp-18 MACHINE PISTOL

高速连射手枪，弹匣容量24发。该武器射速超高，其他性能指标与StA-52类似。

StA-52 SLAR SNIPER RIFLE

装备有视觉雷达的狙击步枪，弹匣容量1发。除了装弹速度很慢外，精度和火力都是一流的。

M13 SEMI AUTO SHOTGUN

自动霰弹枪，弹匣容量2发。精度不高但是攻击范围广，近身攻击力非常恐怖。缺点是只能连续射两发子弹。

M3 REVOLVER

左轮手枪，弹匣容量8发。手枪中的王者，性能指标均属优良。

VNS-10 SCYLLA

本作中最强武器之一，性能优良，最重要的是该武器子弹无限，缺点是枪管发热过快，连续射击时间不能太长。

话梅杂志&3DM-SMV

CROSSBOW

十字弓弩，弹匣容量1发。射中目标后还具有炸裂效果，威力不俗。

MISSLE LAUNCHER

火箭发射器，弹匣容量3发。该武器只在特定地点获得，主要用于对付重型目标。

JETPACK

华丽的飞行套装，装备后具有短距离低空飞行的能力，移动速度提高，附带的机枪弹量无限，可惜只能在关卡3.3中使用。

手雷

扔准了能一下炸飞一堆敌人，但是对某些重装士兵就没那么好用了。

烟雾弹

干扰敌人视线用，敌人看不见你的同时你也没法看清敌人，有烟雾的地方无法进行瞄准。

地雷

不错的防御武器，用来埋设在交通要道上让敌人踩。另外地雷还分为不可遥控和可遥控两种。

C4

特殊道具，主要用于开路，并且只能在特定地点使用，这些埋设地点会有一个圆形记号。

技能



在武器选择画面内按□就能进入"ABILITIES SELECT"界面，这里面是提高战斗效率的有用技能，这些技能的开启需要通过挑战模式（CHALLENGE GAMES）中的各个小项目获得的点数（POINTS）来开启。这些技能从左至右分别是：手雷携带量提高（FRAG GRENADES）、急救针携带量提高（SYRINGES）、C4埋设速度增快（DEMOLITIONS）、烟雾弹携带量提高（SMOKE GRENADES）、拆卸炸弹速度提高（MINI CLEARING）、地雷携带量提高（MINI LAYING）、格斗攻击力提高（CLOSE COMBAT）、提高HP上限（BODY ARMOR）、提高治疗等级（BUDDY）、携带无限弹药（AMMUNTION）。

解放之路！剧情流程攻略





Vekta星球南部的战事欲演越烈了，海尔星高级将领Metrac将军有计划地展开强硬的攻势，率领部队企图夺取位于Rayhoven的ISA军事基地——这个拥有大规模杀伤性武器的武器库。而ISA方面则派出了Templar上校，让他前往被即将被海尔星人占领的ISA基地内秘密疏散那些被困的大人物。另外还有一件重要的事，那就是阻止大规模杀伤性武器落入海尔星人手中。

"Vekta市从没有停止过抗争，这只是开始。我们将继续奋起反抗海尔星侵略者！"

——ISA指挥官

1.1 反击（COUNTER-ATTACK）

身处ISA基地前，随处可见炮弹炸起的尘土和遍地的尸体，ISA与海尔星人的战事惨烈程度可见一斑。任务要求你去找西边寻找队友Rico，并与他汇合。沿着壕沟行进，由于友军的帮忙，使得敌军步兵的HP普遍都比较低，很容易对付。绕过前方被树木挡住的道路后不久便发现了一名幸存的友军，他会招呼你帮忙对付附近蜂拥而出的敌人，而附近正

话梅杂志&3DM-SMV

好有座式机枪，靠近后按×便能坐上去，L和R是方向调整，□为射击。要注意不要长时间连续扫射，枪管过热后会停止射击进行强制冷却。拿到补给箱里的C4炸弹后一直往左边走，在尽头的建筑残骸处使用C4炸毁一堵墙，穿过缺口绕回到刚才碰见友军的地点，再一次使用C4炸毁附近的铁丝网。顺着走便能在前线哨所内找到隶属ISA的重型机枪手Rico。

1.2 撤退（RETREAT）

紧接着上一关，两人正准备返回ISA基地时，Rico遭到了偷袭，生命垂危，这时赶紧从箱子里找出治疗针（SYRINGE），靠近Rico按×即可为他治疗。现在有了同伴的协助，战斗轻松了许多，Rico那高达133点的HP和强大的火力使他像一头愤怒的公牛。返回的路上会发现建筑残骸处都被安装上了红外感应炸弹，靠近按住×片刻后即可拆除。另外由于装甲车残骸挡道，指挥Rico安置C4来炸开路障。在消灭掉ISA基地前埋伏好的敌人后按下绿色开关，进入基地后即可通过本段。

1.3 营救行动（EVACUATION）

由于小小的意外，使得Templar与Rico分散了，现在只能靠一己之力来完成营救人质的任务了。顺利进入ISA基地后发现停机坪附近有一门自动防空火炮，安置C4炸掉它，不然友军的运输机不能降落。运输机降落后，便要从基地内救出三名被困的重要人物（VIP）。先往北搜索，在03号门内找到一名女性人质Evelyn，送回运输机后返回刚才经过的铁丝门处，炸开门后深入基地内部，这里会遇到敌军狙击手，要小心对付。在基地二层发现一扇失控的电子门，暂时还进不去，可以先在门口安置两枚地雷，等下就知道好处了。在08号门内找到第二名人质Milcher，护送回运输机上后就直接带好C4前往刚才那扇失控的电子门处，你现在就能看见事先埋设好的地雷的作用了。最后一名人质是Stratson将军，他会一路协助你杀敌，所以不用太担心。全部人质成功脱离后就继续奔赴下一个战场吧。

1.4 破坏行动（SABOTAGE）

刚没走几步就发现附近建筑物上的狙击手，趁他还没反应过来时快速消灭之。剿灭掉大坝入口处的敌人后便能驾驶坦克了。对于敌军的机枪火力可以无视，优先消灭拿导弹发射器的敌人，同时要注意避开地上的感应地雷，尽量把坦克开到目的地。利用C4炸开大铁门后来到一个周围有4个大铁架缆绳吊着中间平台的区域。轰隆轰隆，敌军坦克随即杀到，其攻击方式分为炮击和机枪扫射，其中的炮击是无视距离的，不管你跑多远都能打到你面前。对付坦克有个诀窍，本区域有个地方坦克是打不到的，躲在那里是非常安全的，看见炮弹飞过来就蹲下，看准时机开火即可，无伤通过也不是难事。料理完坦克后需要摧毁区域中的3个大型缆绳架，使用大威力武器瞄准铁架射击即可轻松搞定。最后后从区域左侧缆绳处脱出。



▲躲在图中的铁箱子后面就能无视坦克的炮击。

第2章 阴谋 (TRAIL OF DECEPTION)

不幸的消息！搭载着被营救出来的重要人物的运输机被海尔星部队击落了，飞机坠落在沼泽的某个地方，必须在海尔星部队找到他们之前抢先解救出来。而现在的问题是要从港口出海才能达到沼泽区，可是港口已经完全被海尔星部队占领了……不管那么多了，先从海滩登陆吧。

“来自Rayhoven的撤退是一次沉重的挫折，但不是失败。我们的领导者正准备发动一次致命的反击！”

——ISA指挥官

话梅杂志&3DM-SMV

2.1 接近（APPROACH）

登陆后要小心海滩上埋设的感应地雷，红外感应炸弹可以直接打爆。进入中央区域时，会首次遭遇海尔星战斗犬，这些凶猛的野兽的移动速度极快，被咬住后要拼命按×挣脱。解决掉军犬后先去北面角落搜索一番，然后再通过东面的铁桥。海上平台设施上的敌军数量也不少，建议多引爆油桶来快速歼敌。乘坐两次升降梯后进入顶部房间按下开关并获得钥匙卡，与此同时警报也响了。返回中央部分用钥匙卡打开附近房间获得C4，炸开管道处的路障后进入电梯。

2.2 转机（DIVERSION）

射击管道阀门炸出缺口，进入探索这片区域，本关主要任务是关闭两个水泵。在管道林立的工厂内战斗比较有难度，由于场地狭窄，可迂回空间很小，所以要注意别千万不要让装备霰弹枪的敌人接近你。多利用掩体和卡位来收拾巡逻的敌军，扔手雷和射击爆炸物能收到不俗的效果。关闭北面和西面的水泵后沿东侧脱出。

2.3 突击（ASSAULT）

干掉两名巡逻士兵后开启开关放下吊板，前进不久便会遇到Rico。按照地图指示一路激战至码头时看见海尔星高级将领Metrac将军也来到了这里，他来这里肯定没什么好事。岸边会有敌军的空降增援，一定要优先解决扔手雷的敌人，这个兵种是最麻烦的。清理掉岸边的守军后安置C4炸掉码头路障后来到楼上，在那里炸掉通往北边的铁丝门，进入后即可过关。

2.4 脱出（BREAKOUT）

准备脱出了，想办法去打开通海的闸门，并且偷走战斗气垫船。按照上一关的相反路线进行撤退，本关如果被背着通讯机的敌人发现后会招来战斗犬，比较麻烦。回到码头处按动集装箱处的开关吊起挡路的集装箱。进入圆型控制室，按动开关打开通路。来到军舰附近时触发任务，要保护军舰不被炸毁，敌军会不停地派炸弹小队上船来安装C4，而你就要快速解决他们，连续几次击毙上船的炸弹兵后敌人便会撤退。接着就按着惟一的路线脱出，通海的闸门处的守军数量非常多，一定要顶住啊。最后拉下闸门开关后登上气垫船即可过关。



▲蹲在这里安心等待敌人的炸弹小组上船送死。

第3章 复仇 (REVENGE OF METRAC)

Metrac将军宣布了停战，但是却暗藏杀机，搭载着ISA大人物的运输机的坠毁便是拜他所赐。他派出的巡逻队正在到处寻找生还者，这些失踪的大人物拥有关系到战争命运的秘密计划，请一定要在海尔星巡逻队之前找到他们。

“屠夫所统治的世界无法被信赖，在海尔星人统治期间，所谓的和平只不过是那如同奴隶般的生活”

——ISA指挥官

3.1 侦察（RECONNAISSANCE）

驾驶气垫船一路前进，注意躲避沼泽内的水雷，敌军火力方面没什么威胁。来到闸门处发现铁门紧闭，绕个圈子上到闸门顶部安置两枚C4就能把大门炸开。接着按照地图指示一路走到底，反正就华山一条路，消灭掉盘踞在关底的守军后即可通过本段。

话梅杂志&3DM-SMV

3.2 伏击（AMBUSH）

Templar 上校不幸被海尔星巡逻队团团围住，就在千钧一发之际，老朋友 Rico 杀了出来，暂时替 Templar 上校解了围。本关任务是摆脱敌军的追击，敌军这时候会源源不断地从后方出现，且战且逃吧。撤退途中还要面对敌军新兵种——火焰兵。找到通路开关后敌人运输机会源源不断地空投士兵到你附近，前有敌人后也有敌人，现在是考验你的指挥能力的时候了，一旦同伴没血了就要及时补充。在关底处发现一架坠毁的 ISA 运输机，怎么这么眼熟？这不就是先前营救大人物时的运输机吗？此时飞行员受了重伤，并且机上的人员也全部不见了……

3.3 灾难（CATASTROPHE）

还没来得及救出飞行员，该死的海尔星狙击手一枪击毙了飞行员，海尔星突击队也随即从四面八方杀到。在这种情况下还好身边就是补给箱，依靠个人技术解决掉所有敌军后利用 C4 炸开路障。接着在附近的补给箱中能拿到一套飞行战斗装备，利用这套装备可以进行短时间低空飞行，最棒的是武器子弹无限。余下的旅途中只需要良好操纵飞行器越过地理环境相当恶劣的悬崖峭壁。

3.4 追击（PURSUIT）

又来到了一片沼泽地带，首要任务是找到出路。在一处废弃的建筑内遭到了抵抗，敌军出动火焰兵进行阻挠，火焰兵的 AI 非常高，他们会设置火墙让你难以通过，而且由于火墙导致你无法瞄准，建议按住 L 键进行迂回射击。最后来到一处大型仓库设施，利用 C4 炸掉左右两侧的两门自动对空火炮。

BOSS 战 战争机器

这个大家伙共有 6 个攻击点，同时这 6 个点也是它的弱点所在。对付这个 BOSS 的方法很多，这里笔者讲解一下自己的打法。首先要记住场景左右两头各有一个补给箱，里面总共有 3 个急救包、两把步枪、一把狙击枪、一个火箭发射器（4 发）和若干枚手雷，另外场景中的铁箱子炸烂后也会有急救包出现，所以不用太担心。打这个 BOSS 时候要以 R+L 的方式来进行锁定，战斗开始后，BOSS 最具威胁的攻击方式便是头部的机枪扫射，如果不小心被扫了个正着那基本就是秒杀了，所以首先要炸掉这个部分。BOSS 在机枪扫射时你要躲好，等其头部趴在地上并开始放炸弹时，就赶快闪出来集中攻击它的头部。BOSS 的肩炮导弹攻击也比较容易闪躲，看准落点左右翻滚即可。由于 BOSS 的机枪扫射和肩炮导弹攻击不会同时进行，所以玩家不用太担心。把机枪炸掉后，BOSS 的两侧的小仓内便会放出一些机械蜘蛛来，一定要在没接近你前打掉这些 HP 为 2 的小家伙，不然就惨了。本着打一枪换一个地方的原则来躲避导弹的同时用火箭发射器轰击它两侧的肩炮吧。陆续把 6 个攻击点全部炸坏后，战斗也就结束了。



第 4 章 英雄的命运 (FATE OF THE HEROS)

获取了 Metrac 将军的基地的确切位置，ISA 高级将领 Stratson 将军准备发动先发制人的空袭，并且不惜牺牲掉被关押的 ISA 的人质。然后 ISA 的特种兵 Luger 相信被关押的 ISA 武器研究员 Evelyn 并没有向海尔星部队透露大规模杀伤性武器的发射密码，所以 Luger 决定和 Templar 上校采取冒险行动，在空袭开始之前潜入基地内解救被关押的 Evelyn 和 Rico。

“Metrac 将军已经表现出反人类的姿态，我们不能在海尔星人的暴政前低头！”

——ISA 指挥官

话梅杂志&3DM-SMV

4.1 渗透 (INFILTRATION)

战斗地点来到了雪地，新加入了一位女性战友Luger，她装备的武器是十字弓弩。可以多利用她来杀敌。来到基地大门前，指挥Luger爬上围墙开门。进入后发现C4埋设点，不过现在手头上暂时没C4。乘坐边上的升降机来到小门处，刚开门就遭遇大批敌人，其中还有手拿电棍、装备盾牌的精英士兵，必须攻击到他的背部才能对他造成伤害。从补给箱中拿到C4后回到埋设点炸出通路。来到有三条轴承处时又要指挥Luger依次关闭三台电脑。通过停机坪往下走就能找到钥匙卡，开启大门通过本段。

4.2 揭露 (REVELATION)

一开始慢慢推进，半路与Luger汇合后，要保护她调查电脑。你要在房间外面防守，敌人会分批前来骚扰。击退几轮进攻后，Luger就会跑掉，不用管她，继续往北搜索。接下来无非都是些找开关开门之类的简单谜题。本关后半段会碰到一个傻大个机械人，火力很猛，不过动作很慢，它他会绕着你走，慢慢玩它吧。最后找到并救出人质Evelyn即可过关。

4.3 对质 (CONFRONTATION)

身背通讯机的敌人要优先干掉，不然他会报警招来盾牌精英士兵。由于身边有一个没有任何战斗力的女性Evelyn，所以随时要让她停下，然后自己先去开路。上到碉堡处杀敌获得钥匙卡。然后跑去停满坦克的广场的右侧。里面是飞机跑道，只见一架飞机已经起飞，现在要抓紧时间干掉从附近门内跑出来的一名战斗机驾驶员，他会一路狂奔，没干掉他的话会导致任务失败。飞机成功抢下后再前进一段路就能进入BOSS战了。



▲第一时间干掉这个有钥匙卡的飞行员。



BOSS战

BOSS战分为三个阶段，第一个阶段是纯粹的游击战，因为BOSS会来回跑动，所以推荐武器为左轮手枪，好处是比较精准。另外BOSS会躲避你的手雷，正是利用这一点来引诱他跑到你的的攻击范围内加以痛击。当BOSS的HP降到350时便会换区，这时的BOSS会频繁放出集束炸弹，一定多利用翻滚来躲避。当他HP降到200的时候又会换区，这时记得先要换枪，步枪和霰弹枪都可以，手雷也记得补充一下。在最后的区域内，先躲在铁箱子中间，按住R+L击毁座式机枪的电源箱。把两个电源箱都炸掉后，BOSS便会进行最后的挣扎，他会不停地跳来跳去，疯狂的扫射和放出集束炸弹。这时打法还是基本不变，躲掩体后面射击，多翻滚来躲炸弹，提高一点命中率便能获得最后的胜利。



4.4 解放 (LIBERATION)

纯逃亡关，由于ISA开始空袭了，所以要赶快撤离。别看现在基地内已经乱成一锅粥了，但是海尔星士兵们还是在进行殊死的反抗。按照指示路线走，小心躲避如雨点般从天上落下的炸弹的同时还要防备突然从附近门内跑出来的敌兵。一路杀到停机坪，上到架子高处开启开关放下跑道挡板后跑向飞机处。游戏结束了，敌人的基地化为了火海，但是整个故事还没讲完，期待能尽快玩到《杀戮地带》的下一部作品啊！

话梅杂志&3DM-SMV



文 モッコス 编 雷伊

去年夏天PSP上的《天地之门》是一款不错的原创A · RPG作品，时隔一年多，它的续作《天地之门2 武双传》又和玩家们见面了。《天地之门2》继承了前作的东方格调，而且在可使用角色和武器上都比前作得到了扩充。难能可贵的是，本作还和日本同步推出了繁体中文版，让不懂日文的玩家们也能在第一时间完全体会到游戏的魅力。游戏中的委托非常丰富，而且有的委托必须花上较大的功夫才能完成，希望大家不要因为怕麻烦而中途放弃，一定要坚持到最后哦。

PSP 天地之门2 武双传
天地の门2 武双伝
◆SCEH／Climax◆A · RPG◆2006年10月19日◆台湾中文版
◆1～2人◆576KB◆1300新台币
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上

操作方法	
十字键／滑杆	移动／选择
△	部分场景调整视点
□	防御
○	确定／调查／收起武器
×	取消／取出武器／攻击
□＋方向键	闪避
□＋↓	弹开攻击
L	切换操作角色
R	切换武艺录／灵力盘
START	打开菜单
SELECT	打开／关闭迷你地图

系统简介



双人共同冒险

这是本作中新增加的一个设定。玩家除了可以操作主人公理树 · 狼，还可以和另一位剧情人物或武赖人员共同冒险，并且在游戏过程中可以随时按L键来切换这两位角色。值得注意的是，两位角色有着各自专有的HP，只要两人中的任何一人HP为0就会Game Over。

武器间的相克关系

主人公理树狼可以装备的武器主要分为三类，分别为刀剑类、枪棍类和护手类(体术)。其中枪棍克刀剑、刀剑克体术，体术又克枪棍。刀剑的出招速度较快，可以对敌人造成连续攻击；枪棍攻击范围较广、威力也很高，不过拿着它移动时速度会略有减慢。攻击时速度也比较慢；体术攻击范围非常有限，但移动时速度不会降低。

武艺录／灵力盘

玩家可以用游戏过程中得到的拳谱来自由组合武艺录，从而搭配出各种独门的连续技。武艺录名称中的段位数字代表可以装备的拳谱数，有些武艺录名字中带有“升段”二字的，比较类似于前作中的“自由录”，使用一定次数后是会升级的，升级后可装备的拳谱数会增加。此外，游戏中还提供了一些谱面，上面记载了一些强力连续技的组合方法，玩家也可以根据上面的提示来组合武艺录。

灵力盘是女主人公春歌使用的武器，将游戏过程中得到的灵子印镶嵌在上面，春歌就会跳出各种舞蹈。游戏过程中有时会要求春歌献纳舞蹈，必须按照特定的谱面嵌入灵子印后才能够献纳成功。





设定之武藝錄（○按鈕：決定 ×按鈕：回上一個畫面 △按鈕：設定武

武赖局

相当于一般游戏中的委托所，玩家可以在这里接受各种委托，完成后与武赖局的相关人员对话就可以得到报酬。已接受过的委托可以在菜单画面中的“Diary”选项中查看。委托在本

诺梅杂志&3DM-SMY

作中的地位相当重要，很多情况下剧情都是需要委托完成到一定程度后才会出现的。与武赖局右上角的人员对话可以更换同行的同伴，二楼可以花钱回复体力。另外局里还有道具寄存点，道具寄存点可寄存的最大道具数可以花钱来扩展。



流程攻略

由于游戏与日本同步推出了完全中文版，使得语言的障碍降到了零，所以攻略中就不再涉及剧情部分了，详细的剧情还留给玩家亲自在游戏中欣赏。另外，由于截稿时间过于仓促，委托的介绍也仅到通关前为止。



一开始主人公理树·狼因为暗杀西马皇帝未遂罪名被公开处决，关键时刻，女主人公春歌救下了他。在消灭了几个杂兵后发生剧情，两人在同样从法场逃走的民卯马留·知奈的提议下寄身于三番街的武赖局。武赖局在地图的左下方，如果找不到的话可以打开菜单参照一下大地图。

进入武赖局，和春歌的所有对话完毕后，知奈进门。此时再度与春歌对话，两人商量后，春歌决定修复被斩摧毁的灵力殿从而唤醒皇沌，理树·狼则决定去见西马皇帝要其协力阻止大爆发降临。接下去就可以在武赖局接受委托了，知奈首先会考验两人一番。

武赖测试·武术家专用

达成方法：与知奈交谈，出门按照"三式剑术·天→二式剑术·地→一式剑术"的顺序将拳谱组合入武艺录。

报酬：25两、拳谱"四式剑术·天"

武赖测试·舞姬专用

达成方法：与知奈交谈，出门按照"灵力之舞·二式→飞天之结→灵力之舞·一式"的顺序将灵子印潜入灵力盘。



报酬：25两、爆子印"转轮之结"

初期的两个委托轻松完成后，回到武赖局就可以自由活动，局中出现了新的委托任务。有的委托的目的地会在小地图上用红色的标记表示出来，还是比较方便的。另外，在街道和迷宫中行走时有时会发现小地图上有黄色的提示标记，这代表该位置有修复灵力殿的碎片。三番街中可以找到"喜悦之碎片 六"和"愤怒之碎片 三"，一定不要错过了。

购买午餐

达成方法：购买五个"包儿"(武赖局内就可以买到)交给武赖局员。

报酬：600两

泥芋配送

达成方法：购买三个泥芋(三番街芋头店可以买到)交给三番街地下墓地入口附近的女性。

报酬：500两、蒸芋头

击退子射人影

达成方法：击退15只在三番街东侧地下墓地出没的子射人影(像水蛭一样的敌人，全部击退后会有任务完成提示，可直接回到武赖局)。

报酬：200两

筹措食材

达成方法：从武赖局左边的出口来到大地图上选择进入马高原，杀那种像兔子一样的敌人有可能得到"九余腿"，将5只"九余腿"交给武

话梅杂志&3DM-SMW

赖局。马高原里有“思念之碎片 五”。

报酬：1800两、炭烤腿肉

马高原的下级灵力殿调查

达成方法：前往马高原深处的灵力殿，换成春歌调查中央的光点开始献纳舞蹈。按照“灵力之舞·二式→灵力之舞·一式→飞天之结”的顺序潜入灵力盘后开始跳舞，只要不跳出边界就算成功。

报酬：100两、铁灵力盘(宝箱中的物品)



收下介绍信

达成方法：原本委托的要求是前往三番街成金坡的盘皇沌寺院，从“素太·闷太”的僧侣手中取得书信。赶去后发现僧侣去了武赖局，回到武赖局，和右边的素太·闷太对话就可完成委托。

报酬：600两、拳谱“五式拳谱·地”、素太·闷太成为可使用角色

离家鼯鼠的搜索

达成方法：前往三番街的所有公告板(一共有三处，有一个在地下墓地那里)，书写以下内容：If you see a giant flying squirrel with a blue ribbon, report to buraikyoku!(注：在输入时一定要注意空格和大小写问题。)

报酬：400两、道具袋增加8个

完成上述任务后发生剧情。春歌的哥哥阿主泰准备去寻找春歌，并四处散播理树·狼已死的谣言。剧情过后出现新的委托任务，原本不能前往的二番街也可以去了。

处理遭废弃的暗机

达成方法：前去三番街的地下墓地消灭所有暗机(拥有4个翅膀的小型侦察机)。

报酬：1500两、愤怒之碎片 二



酩酊大醉的巨汉

达成方法：与素太·闷太对话后去外面发生战斗，胜利之后再回武赖局和他对话。

报酬：1500两、水

讨伐七恶枪兵

达成条件：前去玉川，一路往左边走消灭七名西马枪兵后委托完成。玉山中有“喜悦之碎片 七”，注意回收。

报酬：1200两

一个小小的委托

达成条件：去茶寮买一包“优质茶”(4700两)交给武赖局员。

报酬：10两、武艺录“臣枪五段”

完成以上委托后又会发生剧情。斩会推举阿主泰为第二次央卦进攻指挥官。新委托同时出现。



灵力盘的材料调度

达成方法：将一个“九余的甲壳”交给武赖局员，去打那种兔子一样的敌人有可能得到这种道具。

报酬：400两、灵力盘“三级灵力盘”

银两贷款

达成方法：将1000两交给三番街大西马运河中州的委托人。

诺梅杂志&3DM-SMG

报酬：思念之碎片 二

母亲的模样

达成方法：与盗贼市场的芋头店女店主对话即可。

报酬：1200两

委托完成至此，又会发生新的剧情。会得知理树·狼曾经执行过扫除"都陆音出府"的机密任务。



击退四处洒粪的黄翼征偶

达成方法：击退玉川出现的所有黄翼征偶（鸟一样的敌人）。

报酬：1500两、灵力盘"二级灵力盘"

岩石？闻燧？的击退

达成方法：击退马高原出现的所有有着石头一样外壳的敌人。

报酬：1000两、谱面"文臣剑法六连"

击退恶魔植物（代受）

达成方法：与站在二番街饰品店附近名为库叶的木工对话后打倒东辉魔狩沙漠栖息的屈逸（一种巨大的植物型敌人）。旁边有"喜悦之碎片 九"，不要忘了拿。

报酬：2000两、武艺录"臣剑六段"

刃边流母龙武究竟在何方

达成方法：前往东辉魔狩沙漠，在第二个场景（大沙漠）中从右上方离开即可到达刃边流母龙武。

报酬：3200两、喜悦之碎片 四

完成上述任务后发生剧情，剧情过后必须操纵春歌一人前往仪镜家。在军司令部前往左边的道路走就可以来到仪镜家。剧情过后视角再度回到理树·狼一方。



击退吵死人的噪音鸟

达成方法：打倒三番街地下水道（注意二番街和三番街的下水道是连着的，不要跑到二番街去）深处房间中所有碧翼征偶（鸟一样的怪物）。

报酬：1500两、谱面"天剑派枪六连"

商店的宣传活动

达成方法：在二番街的所有公告板（一共两块，就在道路的左右两侧）上写下"For tea cakes,head to Thief plaza.The steamed sweet potatoes are the best!"（注意"Thief"的开头字母必须大写）。

报酬：500两、道具袋增加8个

三大食材·山药芋的搜寻

达成方法：将一个山药芋（打倒那种石头一样的敌人可以得到）交给站在二番街高级酒家前的厨师摩流。

报酬：3000两、武艺录"臣枪六段"

夺还宝物！

达成方法：前往东辉魔狩沙漠打倒征偶鸟，然后将宝箱中的"可爱的内衣"交给武赖局员。

报酬：1800两、灵力盘"特级灵力盘"

歼灭斑痕人

达成方法：歼灭20个在玉川出现的斑痕人。

报酬：8000两、思念之碎片 九

调查小型灵力殿

达成方法：如果按顺序来接的话，此时春歌并不在队伍中，所以无法完成这个委托，所以可以等到春歌归队后再去完成。前往盐五浓留湖入口附近的下级灵力殿，让春歌按照"江湖之谱"跳灵力舞。

话梅杂志&3DM-SMO

报酬：50两、爆子印“破裂之结”、陨铁灵力盘（宝箱中）

讨伐沙漠之诱拐团吧

达成方法：讨伐东辉魔狩沙漠出没的10名诱拐团成员（在第二个场景中出现，都为女性）。

报酬：6000两、铜铃

任务完成到一定程度后，知奈会建议理树·狼前去寻找春歌的下落。



黄色的闻燐？

达成方法：前往盐五浓留湖第一个场景将其中所有黄色的甲壳敌人消灭。

报酬：1900两、武艺录“臣拳七段”

银两贷款·续篇

达成方法：将5000两交给二番街盘皇沌寺院前的委托人洁泊。

报酬：愤怒之碎片 四

武器的材料筹备

达成方法：去三番街地下墓地打甲壳的敌人，刷两个“闻燐的甲壳”交给武赖局员。

报酬：3000两、谱面“天剑派拳六连”、武器店出售新武器

歼灭湖泊的祸害·斑痕人

达成方法：去盐五浓留湖消灭20个红色的斑痕人。

报酬：4200两、盐

诱拐团的讨伐

达成方法：讨伐二番街地下墓地一楼和二楼的20名诱拐团成员。（里面有“思念之碎片 八”）

报酬：2000两、符灵子印“炎气之舞·五式”

离奇失踪之士兵的下落

达成方法：去三番街左翼西马桥附近的退役军人余亮处对话，然后去二番街左边第二个武器屋前找一个叫野恕武的士兵，接着再去三番街右翼西马桥的公告板前找空吕对话。

报酬：10000两

魔都毒湖的中和作业

达成方法：先去二番街学塾前寻找学者布时伊取得道具“苍碧水”，然后去魔都刃边流母龙武的幻之湖边中和毒性。

报酬：6000两、谱面“天剑派剑七连”

银散跑进房间里了！

达成方法：击退三番街下水道左边民宅中出现的所有“银散”（蜘蛛一样的敌人）。

报酬：4000两、西马徽章

定期捕获射人影甲壳

达成方法：去沙漠杀那种大沙虫一样的敌人，将12个“射人影甲壳”交给武赖局员。

报酬：5000两、水

此时可以去皇沌山脉寻找春歌的下落了。在皇沌山脉一直往右边走（途中有“右边有思念之碎片 七”）就可以看到正要被袭击的春歌。消灭掉敌人后将春歌救出。剧情发展到这里暂时不能接委托了，回到皇沌山脉，继续从之前救下春歌的地方往右前进可以来到天领“都陆音出府”发生剧情，在左上角取得“喜悦之碎片 三”，在记录点旁边可以来到地下设施。地下设施中如果碰到打不开的门，就必须消灭该场景中的所有敌人才能把门打开。在地的深处的某个研究室内会发现许多被破坏的巨大机器，该房间中可以得到“愤怒之碎片 九”。调查房间中的所有文件后发生剧情，直接选择回到武赖局，之后就又可以继续接受委托了。



诺梅杂志&3DM-SMV

对麻痹毒有效的花

达成方法：去东辉魔狩沙漠杀巨大植物屈逸，得到它掉落的"屈逸花"后将其交给武赖局员。

报酬：6000两、谱面"文臣掌法七连"

商店宣传活动的反击

达成方法：先去三番街西马水渠，询问一个叫抚凌奈的人广告的内容。之后在二番街和三番街所有的广告板上写下"Come eat in 2-bangai！3-bangai citizens half price！No burai."

报酬：600两、道具袋增加8个

击退虹计蒙

达成方法：击退盐五浓留湖边出现的所有虹计蒙鱼。

报酬：2500两、谱面"文臣棍法七连"

武器的材料筹措·二

达成方法：去二番街地下消灭毒金散（金色的蜘蛛一样的敌人），取得七个"金散毒"。

报酬：3000两、武艺录"臣剑七段"、武器店出售新武器

定期捕获计蒙的鱼鳍

达成方法：去盐五浓留湖杀虹计蒙鱼取得12个"计蒙的鱼鳍"。

报酬：10000两、西马徽章

如果之前的委托全部都完成的话，目前可以接的就只剩下与灵力殿修复相关的委托了，而且这几个委托是必须完成的。在接委托前首先确认一下有没有把各个灵力殿的碎片拿齐。除了前面文章中已经提到的碎片外，其他碎片都可以在三番街左侧的古董店中买到。另外，各个灵力殿的第一块碎片必须前去灵力殿前挑战BOSS才能获得。将某灵力殿的全部九块碎片收集完毕后，必须将它们拼成完整的图案。拼完后就可以得到相关灵力殿的谱面，按照谱面让春歌跳出灵力舞就可以完成委托。

前往喜悦之灵力殿献纳舞

达成方法：修复喜悦之灵力殿的雕像，并献纳灵力舞。



报酬：无

前往思念之灵力殿献纳舞

达成方法：修复思念之灵力殿的雕像，并献纳灵力舞。

报酬：无

前往愤怒之灵力殿献纳舞

达成方法：修复愤怒之灵力殿的雕像，并献纳灵力舞。

报酬：无

前往恐惧之灵力殿献纳舞

达成方法：修复恐惧之灵力殿的雕像，并献纳灵力舞。

报酬：无

将四座灵力殿全部修复后发生剧情，春歌被香洲·伽罗抓走，阿主泰为救春歌加入队伍。大地图上增加叹息之岛"不员辉梦士"，在洞窟的深处和伽罗战斗，战斗非常简单，只要用剑连续攻击就可以零伤害取胜。战斗胜利后发生剧情，阿主泰企图杀死伽罗，不过最后被理树·狼阻止。带着伽罗原路返回，在左边的岸边调查船就可以回到三番街。



武器的材料筹备·三

达成方法：击破都陆音出府地下设施里浮游的机械侦察机有机会得到"暗机残骸"，收集完3个后就可以完成委托。

语梅杂志&3DM-SMW

报酬：2000两、武器店出售新武器

破坏暴走的面机

达成方法：破坏皇沌山脉的5部"面机"(大型机器人)。

报酬：6000两、谱面"天剑派拳八连"

武器的材料筹备·四

达成方法：杀那种像狗一样的敌人(比如皇沌山脉上就有)，将得到的10张"喝狙皮"交给武赖局员。

报酬：2000两、武器店出售新武器

击退斧卿

达成方法：去玉川，一直往左走在尽头解决掉大怪鸟就可以完成委托。

报酬：3000两、谱面"武臣刀法八连"

探索值钱的物品

达成方法：在都陆音出府地下研究设施深处的房间中有一个宝箱，打开后取得"值钱物品梅"

报酬：2500两、金铃

禁卫队召集

达成方法：与伽罗一起前往军司令部，并与禁卫队卫士绿萌交谈。

报酬：1000两、谱面"天剑派枪八连"

武器的材料筹备·五

达成方法：在盐五浓留湖第二场景的湖中杀计蒙鱼，拿到5个"计蒙的鱼鳍"后完成任务。

报酬：3000两、武器店出售新武器

听听学者说的话

达成方法：去二番街学塾前和一个叫喜善的人对话，然后去一番街左下的帝都学院门口和稚田对话。

报酬：5000两、碧玉

面机爪的调度

达成方法：杀死那种巨型的机器人"面机"后可以得到"面机爪"(几率比较低)，将其交给武赖局员就可以完成委托。

报酬：8000两、软皮护身符

征求能击退斧卿的代理人

达成方法：在都陆音出府解决掉怪鸟"斧卿"后可以得到"斧卿头冠"，将其交给武赖局员即可。

报酬：9000两、西马宝章

任务完成至此，可以和伽罗一起去西马宫见西马皇帝了。西马宫在一番街军司令部的上方，一直前进就会遇到西马皇帝发生剧情。见过西马皇帝后从军司令部右边的道路前进会再度发生剧情，春歌因为被斩欺骗而跳灵力舞加速了大审判的来临。



捕获大量九余胸肉

达成方法：去玉川杀红黑色的兔子，将15块"九余的胸肉"交给武赖局员。

报酬：15000两、轰音尾肉

斑痕人歼灭作战

达成方法：去马高原消灭40个黑色的斑痕人。

报酬：12000两、武艺录"臣剑升段二型"

美食家无理的要求

达成方法：皇沌山脉上有种白色毛皮的巨大怪物，杀死它们后有几率得到"轰音尾肉"，收集满3个后委托达成。

报酬：60000两、黄玉

镇压铜机

达成方法：去都陆音出府消灭10部大型机器人"铜机"。

报酬：30000两、武艺录"臣枪升段二型"

发布避难劝告!

达成方法：去一番街、二番街、三番街所有的8块公告板上写下如下信息：People of

诺梅杂志&3DM-SM

Seema, cross the imperial mountains and take refuge in the south!(注意Seema的第一个字母必须大写。)

报酬：700两、道具袋增加8个

西马宫·储备食材的调度

达成方法：在盐五浓留湖第二场景的湖中杀死计蒙鱼，收集到15个"虹计蒙赤身"委托完成。

报酬：20000两、西马宝章

西马宫·储备药的确保

达成方法：杀死巨大植物屈逸(比如不员辉梦土的洞窟中就有)有一定几率得到"屈逸藤蔓"，收集满5个后委托完成。

报酬：40000两、灵蔓戒指

进行到这里，已经可以去触发最后的剧情了。随着故事的推进，新的委托还会不断增加，到最终BOSS战前一共可以接到89个委托，剩余的15个委托将在通关后出现。由于时间问题，并且委托的达成条件在游戏中已经写得比较详细，我们这里就不再继续介绍后面的委托了。

和春歌从皇沌山脉上方的郎岩洞中一直深入，会来到雪华神殿(原本是进不去的)。在里面可以得到全部的九块"哀伤之碎片"，将它们拼好后下方的门会开启，并且得到"哀伤之谱"，让春歌按照谱面的提示献纳灵力舞，最后的一座灵力殿修复完毕，而皇沌也在同时复苏了。



在得到皇沌的帮助后回到武赖局，一进局中便发现伽罗被人打伤了，而此举正是阿主泰所为。不仅如此，阿主泰还掳走了知柰。

要救知柰必须前往刃边流母龙武。刚进迷宫后往右边走的话可以得到"臣剑升段四段"，



▲站在这个位置攻击最终BOSS头部会比较奏效，可以较好地防止被打下去。

从左边走一直深入则可以得到"石人之谱"。迷宫中有些门必须打倒场景中的所有敌人才会打开。在某处舞台上让春歌根据谱面的提示跳舞后原本迷宫中关闭的某扇门就会敞开。从记录点继续前进会与阿主泰和斩发生连续战斗，剧情中阿主泰被斩所杀。两场战斗都非常简单，用剑足以封住对方的所有攻击。战斗结束调查上方的骷髅会得知该骷髅就是知柰的父亲。由于原本的出口被堵，所以只能从旁边的水路离开了。

回到三番街，之后要面对的就是最后的几场战斗了，多准备些回复道具吧。前往西马宫，与西马皇帝对话后会与斩再次发生战斗，战斗方法同样是用剑封他的行动，无伤解决他简直易如反掌。

之后就是最终BOSS战了，最终BOSS有两种型态，第一种型态没有什么太需要注意的地方，第二种型态则必须踩着它两侧的翅膀去攻击它上方的头部才能够使攻击奏效。只要带够回复药的话，要解决它也只是时间问题。

在稍微有些唐突的结局之后电脑会要求玩家生成一个通关记录。读取通关记录后会继续在三番街展开冒险，而武赖局中也多了最后的15个任务，追求完美通关的玩家可以继续在游戏中展开冒险。



▲三个月后，春歌不仅嫁给了理树·狼，而且已经怀有了他的骨肉。这效率……

话梅杂志&3DM-SMV

文 poorman fw　编 铭风

FINAL FANTASY V ADVANCE

“《最终幻想》系列”的第五作也终于在GBA上登场了，游戏的表现丝毫不逊色之前的超任版。作为一款移植作品，还加入了众多全新的要素，让游戏的可玩性大大增加。不管你是“《最终幻想》系列”的新玩家还是老玩家，本作都值得你细细品味。

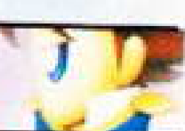
GBA　最终幻想V Advance
ファイナルファンタジーVアドバンス

◆Square Enix◆RPG◆2006年10月12日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

基本操作

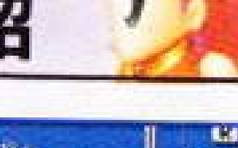
A键	决定／对话
B键	奔跑／取消
R键	查看地图
按住LR键	在战斗中逃跑
START键	进入主菜单

菜单介绍



ジョブ	更换职业
アビリティ	选择战斗菜单中的项目或特技
アイテム	使用或查看道具
まほう	使用或查看魔法
そうび	装备武器和装饰物
ステータス	查看人物的状态
コンフィグ	游戏的设置选项
ちゅうだん	中断游戏
セーブ	储存游戏

职业系统介绍





职业系统是本作的特色之一，和《最终幻想III》一样，在获得水晶碎片后。主角们能够转成各种能力各异的职业。职业有着等级的概念，在战胜敌人后能获得AP点数，当获得的点数到达一定程度时，角色当前职业的等级就会上升。职业等级上升后便会获得各种各样和职业特性相关的能力。这些能力能够让玩家在转成其他职业时选择アビリティ进行装备。不同职业和能力的搭配让游戏的趣味性大大增加，同时也让强力敌人的攻略方法充满变化。转职后系统会自动替角色装备当前职业所能装备的最强装备，不过只是数值上的最强，记得重新调整一下。下面将各个职业各等级能够学习到的技能介绍一下。

骑士（ナイト）



1	かばう	保护濒死同伴
2	まもり	防御敌人物理攻击
3	りょうてもち	攻击力加倍（盾牌不能装备）
4	たてそうび	任何职业可以装备盾牌
5	よろいそうび	任何职业可以装备铠甲
6	けんそうび	任何职业可以装备剑

格斗家（モンク）

1	ためる	蓄力一回合攻击力加倍
2	かくとう	任何职业素手攻击力变强
3	チャクラ	恢复自己的HP、黑暗、中毒状态
4	カウンター	一定确率反击物理攻击
5	HP10%アップ	HP 最大值提升 10%
6	HP20%アップ	HP 最大值提升 20%
7	HP30%アップ	HP 最大值提升 30%

小偷（シーフ）

1	かくしつうろ	发现隐藏通路
2	とんずら	战斗时逃跑
3	ダッシュ	移动变快
4	ぬすむ	偷盗敌人的宝物
5	けいかい	防止敌人偷袭
6	ふんどる	在攻击同时偷取物品
7	ちょこまかうごく	任何职业速度和小偷相同

龙骑士（りゅうきし）



1	ジャンプ	跳跃攻击
2	りゅうけん	吸收敌人的HP、MP
3	やりそうび	任何职业可以装备枪

忍者（にんじゃ）

1	けむりだま	逃跑迅速
2	ぶんしん	分身（防御物理攻击）
3	せんせいこうげき	敌遭遇时先制攻击几率上升
4	なげる	投掷攻击
5	にとうりゅう	装备两件武器

侍（さむらい）



1	みねうち	攻击追加麻痹效果
2	ぜになげ	投钱进行全体攻击
3	しらはどり	敌物理攻击一定几率无效化
4	かたなそうび	任何职业可以装备刀
5	いあいぬき	一定几率敌一击倒

狂战士（バーサーカー）



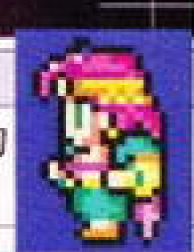
1	バーサク	自动战斗
2	おのそうび	任何职业可以装备斧

狩人（かりゅうど）



1	どうぶつ	呼唤动物攻击
2	ねらう	命中率 100%
3	ゆみそうび	任何职业可以装备弓
4	みだれうち	一回合攻击 4 次

魔法剑士（まほうけんし）



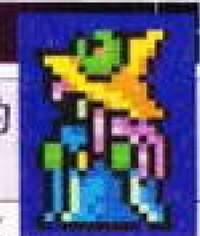
1	まほうバリア	濒死状态咏唱シェル
2～7	まほうけん	能够使用 1～6 级的魔法剑

白魔道士（しろまどうし）



1～6	しろまほう	能够使用 1～6 级的白魔法
7	MP10%アップ	MP 最大值提升 10%

黑魔道士（くろまどうし）



1～6	くろまほう	能够使用 1～6 级的黑魔法
7	MP30%アップ	MP 最大值提升 30%

时魔道士（ときまどうし）



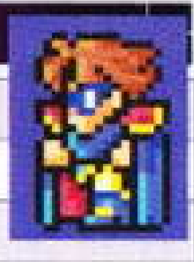
1～6	じくう	能够使用 1～6 级的时魔法
7	ロッドそうび	任何职业能够装备杖

召唤士（しょうかんし）



1～5	しょうかん	能够使用1～5级的召唤魔法
6	よびだす	不消耗MP，随机进行召唤

青魔道士（あおまどうし）



1	しらべる	调查敌人 HP
2	ラーニング	可以学习青魔法
3	あおまほう	可以使用青魔法
4	みやぶる	查看敌人等级和弱点

赤魔道士（あかまどうし）



1～3	しろくろま	1～3 级的黑白魔法
4	れんぞくま	一回合连续使用 2 次魔法

魔兽使い（まじゅうつかい）



1	なだめる	让敌人麻痹
2	あやつる	操纵敌人
3	むちそうび	任何职业可以装备鞭子
4	とらえる	捕获敌人次回战斗放出攻击

模仿士（ものまねし）

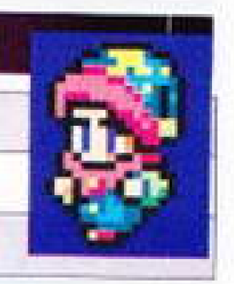


1	ものまね	模仿前一人行动（不消费 MP）

药师（くすりし）

1	くすりのちしき	战斗中回复道具效果2倍
2	ちょうごう	调合2种道具
3	のむ	能使用药师专用药
4	ちゆ	全员状态异常回复
5	そせい	全员战斗不能状态回复

风水士（ふうすいし）



1	ちけい	多彩地形攻击
2	おとしあなかいひ	事前发现落穴
3	ダメージゆか	损伤地形无伤害

吟游诗人（ぎにゆうしじん）



1	かくれる	逃跑时回避攻击
2	たてごとそうび	任何职业能装备竖琴
3	うたう	进行咏唱

舞蹈家（おどりこ）



1	いろめ	敌一定时间麻痹
2	おどる	舞蹈
3	リボンそうび	任何职业能装备缎带

予言士（よげんし）

1	せんこく	宣告
2	よげん	预言
3	ABP アップ	ABP1.5倍
4	てきよけ	遇敌率下降

炮击士（ほうげきし）



1	ほうげき	炮击
2	EXP アップ	经验值1.5倍
3	ごうせい	合成炮弹

剑斗士（けんとうし）



1	てきよせ	遇敌率上升
2	ひっさつ	必杀（随机效果）
3	こうれつぎり	队列对攻击力没影响
4	ぜんぎり	全体物理攻击

死灵法师（ネクロマンサー）



1	めいやく	盟约
2~6	あんこく	使用1~5级的暗黑魔法
7	アンデッド	变为不死系





夜晚的城堡一片宁静。伴随着黎明到来，天空逐渐变亮。泰昆王（タイクーン王）从城堡里缓缓走出，来到了飞龙身边。由于风的样子很奇怪，所以他决定去风之神殿的水晶处看个究竟。虽然女儿蕾娜（レナ）由于担心而企图阻止，但最后泰昆王还是乘着飞龙走了。在水晶之间，泰昆王吃惊地看到：原本闪亮的水晶破碎了。此时，空中掉下了一块巨大的陨石……

少年巴兹（バッツ）和他的陆行鸟波可（ボコ）正在树边休息，突如其来的陨石的震动让两人慌乱了一下。好奇心让巴兹乘着陆行鸟来到了陨石处。在这里，巴兹救下了被哥布林所袭击的少女蕾娜，同时在上方见到了因为被陨石撞到头而失去记忆的老人加鲁夫（ガラフ）。由于蕾娜和加鲁夫的目的地都是风之神殿，两人便结伴而行，而主角则乘上陆行鸟继续自己的旅途。不过出于对两人的担心以及突发的地震，巴兹还是来到左上道路和两人汇合。最终还是加入到了前往风之神殿的队伍。

进入地震后出现的洞穴，第一层左边的泉水可以回复HP/MP和复活。之后要调查骷髅形的开关，开启通路继续前进来到海盗基地。上到海贼船后来到上方调查罗盘发生剧情。最深处，三人见到了没有风力也能够航行的海贼船，于是起了偷船的念头。不过还是被海贼法丽斯（ファリス）发现了。蕾娜见状只得道出了自己的身分，以请求对方的帮助，此时法丽斯通过项链发现蕾娜和自己是姐妹关系。最后，被命运连接着的众人集合到了一起，开始了冒险。



第一世界

控制船只向上时船员会询问是否帮你掌舵，选“はい”可直接来到风之神殿。二楼的魔法阵是记录点，可使用テント和コテージ进行回复和存档。三楼的守护者会风属性全体攻击，不过很容易消灭。在水晶之间，看到了破碎的水晶。此时其他地方的水晶产生了共鸣，将力量融入了主角们的身体中。众人获得六种职业的能力，自此可以自由转职了。从上方传送点可离开这里。接着泰昆王出现，众人从他口中得知自己是被水晶选中的人，要防止其他水晶被破坏后消失了。

来到西边的トゥール村后，酒场1楼的座位上可看舞女的表演，然后记得上台去弹钢琴。在酒场二楼，众人会发现了法丽斯其实是女的……随着公主在上方的佐克（ゾック）家寻求到运河的钥匙。剧情过后获得了运河的钥匙。接着乘船来到了右边的トルナ运河，在这里会遇到一个龙虾BOSS，战斗中会让你麻痹，用雷电魔法攻击很容易获胜。胜利后海龙シルドラ牺牲了自己让大家免受旋涡的袭击。

随着海流，众人漂流到了诡异的船之墓场，这里都是些不死系的魔物。在船仓内要从楼梯下到水中才能继续前进。睡了一觉后继续前进，途中有间隔的石块可以跳过。在第二艘船的船舱内有世界地图和三个宝箱，以后就可按R键查看世界地图了。走出墓场时，在巴兹面前竟然出现了母亲的身影，而紧接着出现的泰昆王也让蕾娜和法丽斯失去了意识，不过加鲁夫因为失去了记忆而不为所动。原来这一切都是セイレーン搞的鬼。战斗中セイレーン会改变自己的状态，普通状态下武器造成的伤害很大。而几回合后，她会变为不死形态，此时物理攻击的伤害很小，但用回复魔法能对其造成伤害。

胜利后向上回到了大地图，向右下前进来到了海边的カーウェンの町，在这里改善一下装备，在右边的绿发少女处可打听到水之水晶的所在地ウォルス国，不过现在没有船可以让你航行。少女下方两个箱子的间隔向下有隐藏通路，调查最后的箱子可获得冰之杖。来到酒吧（这里左边隐藏通路内有1000元），弹弹钢琴后上楼，对话后得知北方的山脉有飞龙出没。



接着就向上来到北之山吧，这里的地形并不复杂，但要注意不要踩上紫色的毒草，会中毒。在靠近山顶的地方，蕾娜发现了她父亲的头盔，但上前拾取时却遇到了攻击，地面也塌了下来。原来是一个叫玛基莎（マギサ）的女子企图利用将蕾娜捉住。法丽斯见状不顾一切地跳过了悬崖，在众人吃惊之际爬了上来并在深沟的两边拉起了绳索。BOSS在受到一定伤害后会召唤魔神来共同战斗。冰魔法对BOSS有特效，如果你一开始使用之前获得的冰杖就能将她干掉（职业要是黑魔法师并将杖装备在身上，而杖会消费掉）。顺利击退敌人后来到山顶，见到了飞龙。蕾娜不顾花毒来到悬崖边将治疗用飞龙草采了回来，飞龙顺利恢复，乘坐他前往下个目的地吧。

乘坐飞龙一直往下就可看到ウォルスの町和城堡，整备完毕后前往城堡吧。在ウォルス城中参见了国王，蕾娜请求他停止增幅水之水晶的力量，不过国王还是拒绝了众人的要求，此时空中又掉下了陨石……此时可以在城中闲逛，收集宝箱。地下地牢里的盗贼千万不要放出来，他们会抢你的宝箱。最下层的敌人十分强劲，装备了盗贼的遁逃（とんずら）后可以躲避战斗拿到エルフのマント等好东西。此时到主城右上下水，绕到上方的瀑布内可以和召唤兽希瓦（シヴァ）进行战斗，对方的弱点是火。

乘坐飞龙，由左上过海来到了ウォルスの塔，进门后便发现士兵倒在地上。这里的路途并不算复杂，不过要收集宝箱的话还是要利用蔓藤爬上爬下。在顶部，众人见到了企图破坏水晶的ガルラ。虽然获得了胜利，但水晶还是没有逃脱破碎的命运。守护水晶的战士临终前呼喊着加鲁夫的名字，并叫他守护好



火之水晶。调查破碎的水晶碎片，主角们获得了狂战士、魔法剑士、时魔导士、召唤士和赤魔导士这5项新职业(左上的水晶拿不到)。然后塔崩溃了，水龙耗尽了最后的力量救助了众人……

回到ウォルス城，众人见到了躺在床上的国王。他叫众人赶紧前往カルナック，因为那里也在增幅火之水晶的力量。众人回到塌陷的塔旁的陨石处，利用内部的移动点传送到了左边的大陆。向上绕行一大段路线后抵达了カルナックの町。进入城市后，众人发现这里布满了火焰。来到酒吧弹好钢琴后就前往武器屋吧，刚询问了下价钱后就因为村民的举报而被捉，原来主角们和魔物一样，都是从陨石里冒出来的，所以受到了怀疑。

在监狱中呆了一会后发生爆炸，原来是隔壁的白发大叔使用了炸弹。交谈后得知他的名字叫希德（シド），是增幅水晶力量的装置的发明者。在将水晶碎片给他看后，他很惊讶。接着大臣出现，因为利用火之水晶力量增幅装置不受控制了，所以来求助博士，而博士趁机将主角们也带了出去。

可以出城了，建议此时先会到カルナックの町改善一下装备，有钱的话多买两根冰之杖（こおりのロッド）。然后来到城下海岸旁的火力船内，希德告诉大家要阻止水晶暴走就要前往船的引擎。船内要在房间内调查拉杆让平台进行升降才能继续前进。接着会来到一个有四个通风口的地方，进入左2管道可继续前进，其他管道则跟宝箱有关。过了记录点后来到一个机关平台处，这里要拉动拉杆来让平台移动。在引擎室，众人见到了女皇，但她的样子却有些奇怪，没说两句便发动火焰朝主角们攻了过来。BOSS液态火焰人有三种形态，其中手形态不惧怕魔法攻击。用冰冻魔法有特效，而使用冰杖更可造成很大的伤害。胜利后女王因为自己被邪恶之心操纵的事而向大家道歉，并叫大家赶紧前往火之水晶的所在地。

通过上方的管道众人来到了火之水晶的所在地，而此时一个狼人也来到了这里，而他竟然认识加鲁夫。正在加鲁夫努力回忆对方是谁时一名被操纵的士兵启动了水晶增幅装置，狼人用自己的身体挡住了机械的运作。而主角一行则由于地板的陷落而掉入了カルナック城。

由于火之水晶的破碎，城中的火焰也消失了。接着会要你在10分钟内逃离城堡，请务必在魔法阵记录，因为这里的宝箱只有此时才能获得，而宝箱内的物品都很不错。地下3楼和地下4楼分别有两个宝箱，而1楼左右两边的道路内有很多宝箱，但都有敌人。最好的两个道具还是在楼上，可取得エルフのマント和マインゴーシュ。最后在门口遇到了三只狼和一个士兵，将狼干掉后士兵会变的为デスクロー，战胜后就可离开这里了。城堡倒塌了，而主角们从飞落到他们面前的水晶里获得了魔兽使、风水士和忍者这三种新职业。

来到火力船，和希德交谈后他悔恨自己制造了增幅器并逃开了。来到村内，在酒吧2楼又见到了希德，他拜托主角们让他静一下。宇宿屋的二楼可见到女皇，在调查村里高层左下的木桶可获得火焰杖（有钱的话再多买一个），然后就可从西边的缺口前往古代图书馆了。在图书馆内对话后可知道希德的孙子米德（ミド）在地下。一直向上来到楼顶，调查右边的书后发生战斗。

解决后回到入口处，进入左边楼梯下的门，这里站在特定地点按A键调查书柜就会移动。接着会进入一个门内，里面的书架会挡路不让你过去，只能上楼梯从调查后出现的缺口继续前进。在最后会发现一本书，里面封印着召唤兽イフリート。将其打败后获得了召唤



它的能力，而之前的那个书架也很知趣地让开了道路。继续前进，通过了魔法阵后众人见到了米德，不过刚想上前就受到了BOSSビブロス的攻击，对方的攻击力十分高，如果使用火焰杖两下就可搞定它了。胜利后米德开启了秘密通道，和众人一起回到了入口处。

原来米德找到了启动火力船的方法，剧情过后回到希德处，在米德的教训下希德振作了起来。于是在米德带来的书的引导下，开始了火力船的改造工作。众人来到火力船，加鲁夫的记忆开始苏醒。原来他不是这个世界的人，但为了阻止30年前被自己封印的邪恶魔法师エクスデス而从别的世界乘坐陨石而来……火力船改造完毕，这下不需要风力也能自由航行了。

下一个目的地是地图右下角岛屿，进入这里的クレセントの町，刚到这里就发生了地震，船被旋涡吸了进去……在这里更新一下装备，同时村庄右下的吟游诗人之家里可弹钢琴，并学到たいりょくのうた。出村后进入下方的森林，在这里发生黑色陆行鸟的剧情过后主角们获得吟游诗和狩人这两种新职业，同时可以乘坐黑色陆行鸟飞行了。

黑色陆行鸟能够飞过山脉，不过却只能降落在森林里。来到大地图中上被山所包围的リックスの村，这里是巴滋的故乡。这里的道具比较便宜，可多买一点。在宿屋睡觉后发生剧情，巴滋在母亲的墓前回顾往事。在某间房间内调查音乐盒，巴滋会回忆母亲病倒时的情景（在房间内还可学到ゆうわくのうた)。

接着来到大地图最左上的村庄イストリー，在这里绕着左上的花园中的空地走两圈，可获得青蛙术（トード)。然后进入羊圈，站在左上那只不动的羊的左边和它对话，会被踢开，然后可学得あいのうた。在这里右边桥对面的森林可以遇到召唤兽拉姆（ラムウ)，将其打败后可获得召唤它的能力。

该拿的东西都差不多了，此时可回到古代图书馆。在见到希德祖孙俩后将火力船沉没的消息告诉了他们。不过他们却谈起了关于泰昆王的消息，据说他正在附近的沙漠。出来后向左沿着小路进入沙漠，在入口希德召唤出了栖息在的沙虫，战斗中BOSS会在三个地洞间游走，打准了才能造成伤害。胜利后就可以继续前进了，仔细观察流沙的走向就可



轻易到达下方出口。

在滅びの町，众人见到了泰昆王（多转转，总共会遇到三次），在最后见面时地板却突然陷落。汇合后来到内部，众人被传送到了另一个遗迹。先睡觉，然后来到左边房间，调查最下面的开关后得到提示，来到中间房间调查最右边的花坛。然后是右边房间桌子上的便条，再是左边房间内的壶。之后根据提示向下走8步、再向右走4步，调查按钮就可开启通路了。拿取宝箱后回到上一个房间，按动上方面的按钮。在魔法阵记录后来到内部，见到了神秘的飞空艇并和希德们汇合了。然后希德成功地将飞空艇启动了，不过却迎来了BOSSクレイクロウ，它的弱点是雷魔法。

终于能够使用飞空艇了，乘着它回到滅びの町，靠近后地面突然裂开，整个遗迹竟然浮上了天空。赶紧回到飞空艇基地，和希德交谈后得知土之水晶就在那个遗迹中，而想要追上遗迹只有找到アダマンタイト来强化飞空艇。此时加鲁夫想起造成自己失忆的陨石中藏有一个アダマンタイト，于是众人急忙上路，往左上飞很快就能见到陨石了，进入后获得了强化用的矿石。回程的时候要干掉一个BOSS，接着将矿石带回飞空艇基地后就能将飞空艇强化好了。

接着乘飞空艇时按A键可选择进入上空或浮在海上，进入上空后可见到遗迹了。不过要进入得先破坏两边的炮台，两种炮台可分别学到青魔法：かえんほうしゃ和ミサイル，炮台的弱点都是雷。胜利后中央会出现一个巨型加农炮，实力比较强，建议先记录一下。战斗中先移动攻击目标将加农炮旁的小炮台干掉，然后集中攻击加农炮吧。

进入ロンカ遗迹，这里的道路十分复杂，很考验玩家的毅力。同时这里的道路大都是隐藏的，用盗贼的技能比较好找路。在不断上下楼梯后终于到达了第4阶层的中部，按动按

钮后来到了泰昆王的所在地。还没说两句便开始了和遗迹守护者的战斗，BOSSアルケオエイビス会不断变换自己的属性，干掉后它会复活一次，此时所有属性攻击无效。跟着泰昆王进入了内部，显然他也受到了控制。不过蕾娜和法丽斯却阻止了众人向其进攻。此时发生地震，又一颗陨石砸了下来。从破碎的墙壁内走出了一个小女孩，用魔法将泰昆王打倒了。看到小女孩，加鲁夫的记忆恢复了，原来她是加鲁夫的孙女库露露。

不过土之水晶还是没有逃脱破碎的命运，邪恶的魔法师エクスデス最终还是复活了，他出现在众人面前并击倒了巴兹。"接着就是你的世界了，"エクスデス对加鲁夫说到，然后便利用传送离开了。不过土之水晶碎片依旧在继续暴走，为了保护大家，泰昆王牺牲了自己让碎片回复了原状。众人从水晶中获得了侍、龙骑士、舞蹈家和药士这四种新职业，此时遗迹开始崩溃了，众人乘坐飞空艇离开了这里。

第二世界



失去了泰昆王，众人陷入了悲痛之中。而恢复记忆的加鲁夫告诉巴滋，エクスデス在加鲁夫所在异世界活动，他要和孙女回去阻止他，于是俩人也离开了队伍。先回飞空艇基地，在飞船上众人商量后决定要去帮助加鲁夫，不过如何前往异世界呢？

回到飞空艇基地，在内部右边房间内见到了希德留下的纸条，然后回到游戏最初的陨石就可遇到了两人。经过研究后发现使用アダマンタイト能够回复传送点的能量，于是众人便决定将所有陨石的能量都回复。来到其他陨石处，将其他三个陨石都恢复后（皆有BOSS战）查看地图，发现能量都汇聚到了一个地点。来到这个传送点，被传送到了一片陌生大陆。

在这里使用帐篷（テント，没有的话这里的怪物战斗后会掉），夜里众人受到了怪物的袭击，被带到了一个监狱内。这一切还是エクスデス搞得鬼，他用镜子将主角的身影映上天空，以此来威胁正准备带军队准备杀进来的加鲁夫。无奈之下加鲁夫只得让军队撤退，但他自己却乘着飞龙潜入了城堡。先从宝箱内获得主角们的水晶碎片，然后一路向下来到了监狱处，这里要和基迦美修（ギルガメッシュ）进行对决，伤害到一定程度后他会退却。终于，四人小队又集合在了一起。接着便顺着原路范围，之前不能开启的门都能开启了。向下出城后来到左边的桥上，在这里遇到了敌军的埋伏，而最后等着大家的则是基迦美修，这次伤害一定时他会对自己用诸多辅助魔法，但继续进攻很快就能让他退却了。在桥端，正当要和库露露汇合时城堡启动了防护罩，众人被弹飞了出去。

清醒后众人发现这里是有着众多魔兽的



边境，往右来到ルゴルの村，在酒吧左边有个隐藏通道，可弹钢琴，同时上舞台跳舞可获得100元，然后就去宿屋睡觉吧。夜里，主角对破坏了加鲁夫进攻城堡而道歉，但加鲁夫却说幸好没有攻进去，否则就要被防护罩全灭了。醒来后出村向下，这里途中会经过封印着12神器的封印城クーザー，不过现在不能获得。继续前行一大段路后进入了一个森林，调查树上的莫古力（モーグリ）后它慌忙地掉进了洞里。主角们跟上来到地下，在这里只能下水被水流冲着走。在洞穴最后，干掉了企图袭击莫古力的骷髅恐龙。然后莫古力会演示在沙漠中的前进路线，照着它的路线前进就可来到モーグリの森，否则在沙漠中会遇到十分强力的敌人，且无法逃跑。

在モーグリの森，这里的莫古力在见到主角们后一下子全跑开了。先来到左上和那只站着的莫古力交谈，它会认出主角们是它的救命恩人，于是带主角们来到了宝物库，而出来后其他的莫古力也不害怕众人了。进入左上的房间，在里面可以换装成莫古力，然后和最左边房间内的莫古力对话可获得宝物エルフのマント。接着再和宝物库前的莫古力对话便发生剧情，接到通知的库露露派飞龙来迎接大家了。

在大殿接见完士兵后，便可自由活动了。往上来到库露露处，她告诉众人飞龙因为强迫飞行而受到重伤，必须找到飞龙草才行。接着将城堡中的宝箱搜刮得差不多后（从武器屋上方的墙壁向下调查可进入柜台并获得一个道具）就可来到城门口和士兵交谈并出城了。

建议先在这里转职成魔兽使来捕捉这里名为コルナゴ的青蛙形敌人。然后向上来到ケルブの村，这里商店的门都上了锁，只能进入中间的大房间，进入后发现这里空无一人，但离开时却受到了狼人的袭击。一番解释后对方的首领凯路加（ケルガー）出现了。他和加鲁夫一样是封印エクスデス的晓之战士，当得知巴滋是获得水晶碎片力量的人时便决定考验一下巴滋的实力。战斗中巴滋识破了凯路加的真身并将其打飞。在之后的交谈中巴滋告诉大家自己的武艺都是来自父亲，而报出父亲的名字后得知他的父亲多露刚（ドルガン）也是晓之四战士之一。了解一切的凯路加开放了北边的大门让大家通过。此时可先在村庄被更新装备，和村庄右上的狼对话可学到レクイエム。同时如果捕捉了那个青蛙形敌人的话，调查左下的井后可在出现的老伯处购买コルナゴのつぼ。

接着来到北方的飞龙之谷，在这里会遇到一个打了你就跑的黄色的石巨人。当再次遇到时会发现它正被围攻击，在它被打死前救助它就可让其加入，获得物品ゴレーム，使用后变成召唤兽。这里调查某个白骨堆中还能发现装备ボーンメイル。之后进入洞穴会发现一扇开启不了的门，而下方有个开关，此时向右走就掉入了开关的所在地。启动后从新道路前进，最后终于找到了飞龙草，不过飞龙草却被魔化并向主角们发动攻击。战斗中周围的小花会让你混乱十分麻烦，胜利后获得了飞龙草。



回到城堡，拉动开关从下水道进入。在前往飞龙处时发现库露露躺在了床上，她告诉加鲁夫贤者基多（ギード）在召唤众人。接着将草带给到飞龙处，在蕾娜的努力下终于将飞龙治好了。乘坐飞龙来到飞龙之谷右上的小岛上，这里就是贤者基多的居住地，但刚进入岛屿就发生地震并沉没了……可恶的エクスデス。

往左来到サーゲイト城，调查门旁的机关后发生剧情进入了内部。右边楼梯下可购买装备和道具。进入左边的楼梯内的房间调查书后可学得すばやさのうた。然后进入左上的楼梯，前进后会来到藏书库，和右边的老婆婆说话她会叫你把三本书放回原位。左数第一本放到最上面的"か"书柜里；第二本放到老婆婆上方的"ま"书柜；第二本放到"ら"书柜。然后和老婆婆说话会开启隐藏道路，获得5000元和时魔法レビテト。



然后乘飞龙来到左下的エクスデス城堡旁的海面，这里停泊着大量的船只。降落到最大的船只上后见到最后一名晓之战士泽扎（ゼザ）。在得知了主角的身世后他叫众人去船舱休息。于是主角们来到船舱内部，在右边的房间进行了休息。但是睡到一半就传来了遭到魔物袭击的呼喊声。回到甲板，和泽扎对话后就开始了和魔物的战斗。剧情过后向下和基迦美修战斗，伤害一定时敌人会出现增援，此时可在基迦美修身上偷到げんじのこて。

失败的基迦美修跳入了海中，并想将加鲁夫也拉进去，幸好飞龙及时出现。然后来到船舱下左边的房间，和泽扎对话后来到他对面箱子下方调查箱子。进入暗门后发现身处潜水艇中，原来这样就能潜入バリアの塔将城堡的防护罩解除了。

在获得保持联络用的ひそひ草后，大家

开始了分头行动。从最左边的楼梯往上可进行记录，下一个场景有个宝箱里由红龙守护，要小心应付。之后都是单行路线，通过记录点后来到了塔顶，发生BOSS战。这个BOSS会使用流星攻击，然后将死掉的人缓缓吸入自己口中。大家可先攻击几回合，然后等我方队员快被吸入时将其复活。要注意队员被吸进去就无法复活了。胜利后成功将装置摧毁了，但泽扎虽然成功将引擎摧毁，却无法脱身……在漫长的等待后加鲁夫终于接受了泽扎已经牺牲的这个事实，并决定乘潜水艇去ギード的洞穴看看。

先来到大地图左上大陆，南边的海底有个洞穴，进去来到左上大陆，在这里的森林里可以遇到一头青色的牛，打败它后获得召唤兽カトブレパス。然后来到大地图中央，进入了水下的ギードのほこら。前进不久后就可看到五个宝箱，将中间宝箱的时候拿出来放到旁边的箱子内就可以开启相应的门。先将石头放入左上的宝箱，然后进入门内打开机关。接着将物品放入左下的宝箱内就可继续前进了。之后的道路大都是暗道，多贴着墙壁行走并注意观察。然后会跟着一只乌龟跳入水池，向上来就见到了那只乌龟，一番戏弄后发现……原来这个乌龟就是贤者ギード。贤者告诉大家，エクスデス的下一个目标是他自己的故乡ムーアの大森林。之后给了众人进入森林的钥匙——长老之枝。

乘着潜水艇进入左边大陆，在左边海底有条很深的水道，进入水道内部后上浮就来到ムーアの村了。村庄内可以更新装备和弹钢琴，此外这里的魔法可千万要买全。向右到达森林，使用长老之枝后开启了入口。这里的视野很小，所以需要多多移动才能确认路线。在每个场景的最后，要调查有树洞的大树，这样才会出现前往下个场景的通路。第三个场景右边有魔法阵，记录后向上就会发生剧情，森林燃起了熊熊大火，而主角们也被火焰包围了。正当众人无计可施时（到处走走），从地洞内跳出了一只莫古力，跟着它跳进地洞避难。地洞下方的泉水可以进行回复，然后要在这里呆一段时间，差不多后莫古力便会让你出去。此时整个森林因为火焰而变得一片荒芜。然后向上就可进入封印的所在地，长老之木的内部了，原来这里封印着这个世界的四块水晶。战斗中要注意，四个水晶对应风、火、



水、土四个属性，使用相同属性的魔法会回复它们的HP。胜利后解放了四个水晶，但此时エクスデス却乘虚而入，利用四个水晶的力量将众人打倒了。

此时库露露感应到了大家的危机，乘坐飞龙赶了过来，虽然暂时将エクスデス打倒，但之后却被困住了并即将被至于死地。看到这一切，加鲁夫拼尽全身的力量摆脱了水晶的束缚，救下库露露后向エクスデス冲了过去。战斗中加鲁夫无论受到多少伤害都不会死亡，最终将エクスデス打翻在地。不过加鲁夫却因此付出了生命的代价……在最后，加鲁夫叫库露露和大家并肩作战，并将自己获得的水晶之力传给了她。

乘飞龙离开了树林，径直前往エクスデス城堡。刚进入就看到了众多倒下的士兵，这里的前半段路程和之前从这里逃脱时一样。在第四层，当发现没 路准备返回时库露露站了出来，利用狼人的力量将エクスデス所设下的幻术解开了。接下来就是真正的城堡了，这里有岩浆存在，对自己释放魔法レビテト后走在上面不会损失 HP。接着会来到一个有移动平台的房间，当你站在中间的骷髅图案上时，前面的平台就会快速移动，看准时机按A键它便会停住。如果停在柱子前就要和怪物进行战斗。在魔法阵记录后来到一个全是骷髅图案的平台，走到最上方的骷髅图案处就会将你传送到左边的绿色光球处，调查后开始了和召唤兽カーバンクル的战斗，它一开始就有魔法反射，要用物理攻击进行攻击。它的两种状态都可以偷到魔法反射戒指，对以后的攻略很有帮助。然后到骷髅平台的最下方骷髅处，通往下层的通路会出现。

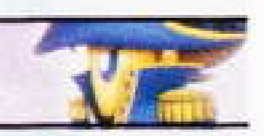
接着来到的是一个只有一个宝箱的房间，开启后发现宝箱竟然是空的……当你从上方离开时基迦美修会出现，原来他躲在宝箱里。这次他强了不少，伤害一定时他会拿出圣剑

(可惜是假的)，此时能在他身上偷到げんじのかぶと。在继续进攻后，基迦美修会被エクスデス传送走。

然后进入上方楼梯，众人见到了エクスデス。他道出了自己的目的：让世界恢复原状。战斗中他会释放等级3融合，死亡宣告等技能，胜利后城堡发生震动，城堡中的三颗水晶破碎了。

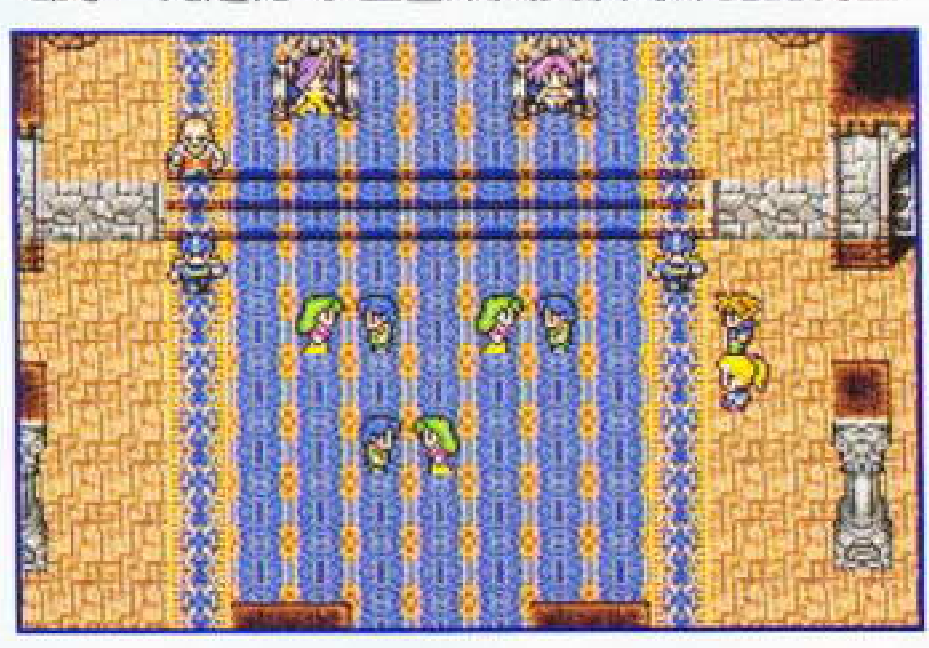


第三世界



呈现在清醒的众人面前的是泰昆城，进入城堡后臣民开始了大型的庆祝活动，而法丽斯也换上了女装。舞会开始后库露露却离开了，向下追上她。库露露告诉巴滋她想回到自己的世界，于是两人决定不通知法丽斯和蕾娜，自己找到回去的方法。出城的两人在城门前遇到了一个士兵，他告诉两人西边的河川上出现了桥。于是从西边的桥来到海贼的洞窟，在门口巴滋见到了自己的陆行鸟同伴。乘坐陆行鸟从城堡上方前进，通过河流一直往左上行走，最后经过トゥールの村来到一个峡谷内。这里的地面突然陷落，在这里巴滋遇到了怪物アントリオン。胜利后上方竟垂下了一根绳子，不过这个绳子却仿佛有意识地戏弄巴滋，当两人上来后发现是法丽斯……在保证以后决不不辞而别后法丽斯加入了队伍。

继续前进，在之后的洞穴内，众人竟然发现了翻过身来的贤者基多。基多称库露露和巴滋所在的世界原本就是一个世界，1000年前邪恶魔王エヌオー企图利用"无之力"来控制世界，不过被拥有12神器的英雄们打败了，而为了彻底封印"无之力"，人们将世界一分为而二，在两个世界之间的"次元狭缝"中封印了"无之力"。正当众人交谈时库露露身上



突然飞出了一根刺，并变成了エクスデス！他告诉众人他已经获得了"无之力"，之后他利用这个力量将泰昆城吞噬掉了……此时众人开始向エクスデス攻击，但最后还是被他用"无之力"弹飞了。

醒来后跟着基多来到了古代图书馆，因为记载了打倒エクスデス方法的书就在那里沉睡着。在作战会议中，基多告诉大家要取得传说中的12神器才能彻底打倒拥有无之力的人。而解开封印的方法就写在封印之书了。按照着书的指引，要求众人去四个地点取得四块石板，这样才能获得12神器。

结束后基多指示了第一个石板的所在地——沙漠的金字塔。然后先来到图书馆最高处，和这里的学者对话能学到まりょくのうた。然后离开这里，一路向左边就来到金字塔了。干掉门口的两个石像后(需要一回合内连续干掉两个)，用封印之书解开封印后进入了金字塔。这里场景中机关纵横，有很多隐藏道路，很多地方需要调查墙上的机关才能继续前进，地上的尖刺还会让你损失大量HP并中毒，十分麻烦。

在第一个场景中先绕到上方，顺着流沙处掉下去，在最后的金字塔像内部获得了装饰品诅咒戒指。然后回到第一个场景，顺着楼梯上去。通过记录点后继续向上，途中很多宝箱隐藏在秘密通道里，还有几个宝箱需要被流沙冲下来才能获得。之后有个地板在经过一段时间后会变化的场景，看准后站上去就可通过这里了。最后，主角取得了第一块石板，然后金字塔产生变动，主角们被移动到了外部，随着石板被解放，龙王巴哈姆特也苏醒了。

出了金子塔，回到长老树前。此时飞龙将

蕾娜带了过来，不过她却被エクスデス手下的魔物附身，向主角们发动了攻击。之后エクスデス更是启动了无之力，将古代图书馆摧毁了……趁着エクスデス的离开，飞龙发动了舍身攻击将蕾娜和魔物分离了开来……BOSS メリジューヌ会改变其属性弱点，不过她可以被黑魔法（スリプル）催眠。



胜利后4人又集合在了一起。来到左上海边的船内，众人决定赶往封印城取得神器。在次元的缝隙，エクスデス发动了"无之力"袭击了众多地点，被袭击的地点上空就会出现空洞，乘飞空艇进入空洞就可侵入次元的缝隙了。不过还是先收集神器比较重要，来到大地图中上的封印城，利用石板的力量获得了三个神器（挑三个），然后就可自由活动了。

先来到海贼のアジト，在最内部发生剧情，获得召唤兽シルドラ。然后来到大地图左下的ジャコールの町，在这里弹了钢琴后进入右上的ジャコールの洞窟。在内部会看到一排会随时间若隐若现的按钮，当某个按钮独自呈现的时按下就可以开启通路了。在最后要和奥丁战斗，时间只有1分钟，如果使用魔剑士的4级技能石化剑（ブレイク），一下就可干掉他。

第二块石板的所在地在是大地图中下的孤岛神殿，停下飞空艇后走过长长的桥进入内部，按照常规，在门口干掉了石像鬼后进入内部。然后会被管道吸到一个房间内，上方有两个开关。先扳下右边的开关后进管道拿宝箱，然后再回来扳下左边的开关，进管道拿宝箱。再回来将右边的开关扳回来就可继续前进了。之后的道路并不复杂，但第5层的落穴比较多，要小心。在最后获得了石板，不过这次要和BOSS ストーカー战斗，战斗中他会在四个分身中不断变换真身的位置，要攻击到真身才能造成伤害，有条件的话就用全体攻击吧。获得第2石板后封印究级魔法的フォークタワー开启了。

先来到大地图下方狭长陆地的小森林，走动几下后进入了蜃气楼の町，这里可以买到比较好的装备，在防具店调查柜台可进入内部购买戒指。魔法屋外的左上还有个暗门，里面可以买到很多高级魔法。然后是酒店，在上方有个后门，绕到村庄下方，途中会有一个人要求你乘黄色陆行鸟绕世界一周。成功后他会给你ミラージュベスト。村庄下方的房间内有暗道可弹钢琴。如果之前所有的钢琴都弹的话就可以获得钢琴大王（ピアノマスター）的称号。从有钢琴的房间上楼梯，可骑上黑色陆行鸟，这样就能前去收集召唤兽了。

骑上黑陆行鸟来到世界地图右上角的沙漠，这里有森林供你降落。然后往上走就来到了北之山，走过熟悉的道路在最后遇到了龙王巴哈姆特，胜利后就获得了召唤他的能力。然后来到沙漠左下的フェニックスの塔，这里的布局十分复杂，要调查墙壁干掉敌人后才能让出口出现。某些楼层还有壶，调查的话可能获得钱或物品，如果是物品的话会和マジックポット作战（很厉害），给它多个エリクサー可获得100AP，否则就挑战试试吧……在进入30层后会发现飞龙，剧情过后获得召唤兽フェニックス。



继续石板的收集，来到地图右下方的クレセントの町，进入后遇到慌张的米德，他说希德因为塔的突然出现而被困在了地下。来到右下的吟游诗人之家，他会叫你弹钢琴，表演了一下后学得ちからのうた，如果你此时是钢琴大王的话还可学到えいゆうのうた。

出村，进入旁边的フォークタワー，这里要兵分两路前进。左边需要擅长魔法的队员，而右边则需要擅长物理攻击的队员。人员可自由分配，但要确保两边都有人。这里的路线

十分简单，很容易就来到塔顶了，要两人同时取得魔法。右边的BOSS是ミノタウロス，他只会用物理攻击，干掉它后获得究级白魔法ホーリー。左边的BOSS是すべてをしるもの，他只会用魔法攻击，同时也不能用物理攻击攻击他。其实只要装备带有魔法反弹效果（リフレク）的装备就可轻松胜利，获得究级黑魔法フレア。成功后塔消失了，控制飞空艇降落到塔原先所在的地方，在内部见到了希德，这次他为飞空艇添加了潜水功能。

此时可先来到画面右上沉没了的ウォルスの塔，内部全是水，只有7分钟的活动时间。从4楼的蔓藤爬上去可取得一个让时间回复到7分钟的空气宝箱。在塔的最后有之前那个未取得的水晶碎片，击败模仿士ゴゴ后获得了模仿士这个职业。

接着要去的地方在クレセントの町右上的海中，查看地图后可很轻易地找到大海沟的所在。入口处还是按照常规要干掉两个石像鬼，在一个有5个开关的房间内，右上的开关按下后可前往上方拿取宝箱，其余的都是陷阱。经过了岩浆密布的场景后来到了矮人族的居住地，然后从魔法阵向下前进。在之后的岩浆地带，先来到最右边，开启机关后可拿到左边楼梯上的宝箱。然后再启动下方面的三个机关，接着向上开启宝箱后就可进入石板所在的房间了。这次的BOSS一下子来了三个，不过不要怕，如果你取得了召唤兽オーディン，使用后可秒杀他们。取得石板后领悟了陨石魔法（メテオ）。

然后是最后一块石板的所在地，从大地图左上的海底洞穴进入イストリーの瀑布。这里全是水流，某些地方要多绕两次才能通过。而宝箱里面的好东西很多，不要错过了。某些宝箱要调查墙上的机关后才能解开机关获得。拿光宝箱后从最下面宝箱机关退出的洞中掉下去就可取得最后一块石板了。在出来的时候又遇到了敌人，但他被瀑布后出现的海啸兽干掉了。此时可选择上前对话并战斗，胜利的话获得召唤兽リバイアサン。



然后回到封印城拿神器吧，在取得全部四块石板并入手所有十二神器后，回来学者来报告南方发生了海底地震，建议主角前去调查。来到蜃气楼の町附近的海面，有一块海域不断有气泡冒出，从那里潜入海底会发现一海沟，进入发生剧情后获得预言士、炮击士、剑斗士这三个职业。最后会出现一个大叔，讲解了职业性能后顺便告诉众人他在カルナックの町的旅店卖合成用的炮弹。

接着就是最后的决战了，乘坐飞空艇找到一个时空空洞就可进入了。作为最后一个迷宫，场景是之前所有冒险场景的综合体，会出现多种场景。由于机关大同小异，所以就不多介绍了，这里着重为大家介绍一下几个强力BOSS的打法。

オメガ：在次元の狭间的洞窟的瀑布内徘徊，可绕过。SFC版《最终幻想V》中最强的敌人，各项数值都较高，带有反射（リフレク）等效果。可用吟游诗人使用あいのうた让它进入行动停止状态。



アポカリョープス：在次元城地牢里出现。这个BOSS的特色是能够使用所有青魔法，当我方使用某个青魔法时他也会跟着放相同的。如果你使用自爆的话……这个青魔法在火力船内的モトルトラップ身上可以学到。

カタストロフィー：这个眼球怪的特点是，只要我方有处于浮游状态的队员，它就会使用“じゅうりょく100”把人家拉回地面。利用好这个特性配合浮游魔法应该就不难取胜了。

ツインタニア：次元城顶层的神兽，当攻击到一定程度后它会进入强化状态，此时会进行蓄力发射威力强大的ギガフレア。不过这个时候也是最好的攻击时机，因为他蓄力时对即死、石化等致命的异常状态会失去免疫力，知道怎么做了吧。



ギルガメッシュ：来到水晶场景后，在第一个传送点又遇到了我们的老朋友基迦美修。这次他的实力强了不少，当然别忘记偷他身上的げんじのたて。



しんりゅう：在水晶迷宫第三场景的一个宝箱中，十分强。要注意它的圣属性吸收特性，另外在战斗前须全员装备珊瑚指环（さんごのゆびわ，在蜃气楼之町的隐藏防具店里可以买到），这样能让它的海啸攻击帮你回复HP。

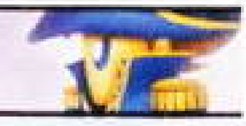
ネクロフォビア：水晶迷宫第三场景进入存档点时出现的BOSS。他周围有4个防护罩，在防护罩全部消灭之前他是无敌的，不过好在他也不会攻击。在攻击到一定程度后基迦美修出现，在说了一大段话后和BOSS同归于尽。记得偷取基迦美修身上的げんじのよろい。

来到了最终的场景，エクスデス运用掌握的“无之力”变身成了灵树的形态，同时将主角们的同伴都吸入了次元的缝隙。正当众人无可奈何之际，主角心中响起了一个声音，是加鲁夫。在暁之四勇者和泰昆王的帮助下成功抑制了エクスデス的力量。而主角们也终于迎来了最终的决战。

最终BOSS有两种形态，第一形态没什么可注意的，因为历经千辛万苦到达这里的主角们的实力应该是很强的了，不过由于现在添加的效果会延续到下一场战斗，所以此时可帮自己添加一些辅助效果。在干掉第一形态后，エクスデス被“无”吞没，化身为混沌。此时他有四个部分组成，每个部分都很耐打。其中最麻烦的是右上部分，要优先解决掉。值得注意的是BOSS每个部分都可以偷到好东西，可别漏了。终于，主角们胜利了，世界也迎来了和平。



通关后的隐藏要素



游戏通关后出现提示，在海底出现新的通路。读取通关存档来到获得三个新增职业的海沟中，在场景的中央按下柱子上的机关，一阵震动后，左上方的门便可进入了。穿过记录点来到封印の神殿，这里一共有三扇门，初期只有两边的门可以进入。先来到左边的地下牢房，在牢房内关着一个怪物，由于牢门紧锁，只有以后再来了。通过地下牢房进入魂の川，在B2F遇到BOSSギルガメ，干掉它。在B3F遇到了一个奇怪的人，他为了见证主角一行人的勇气，要求捕捉一只ベヒーモス给他，并且告知在巨人的洞窟中有ベヒーモス出没。



按原路返回封印の神殿，进右边的门，场景中有两个绿色的传送点，都可以传送到巨人的洞窟的B1F，区别在于走左边的传送点可以多拿一个宝箱。ベヒーモス具体的出没地点是在巨人的洞窟的B2F，在这里随机遇敌便有机会捕捉到它。

捕捉完毕接着去下一场景，这里也有一个人，他说他有治疗石化的究极药，但现在却为无用武之地而感到烦恼。尽头有一传送点，目的地正是魂の川B1F，回到魂の川B3F将ベヒーモス交出，作为奖励那个人解除了封印の神殿中间的大门的封印。

回到封印の神殿，进入中间的门，没走多久被一石像挡住了去路，调查后也没任何反应，想起刚才有人说有治疗石化的药，赶紧回去找他拿药。建议回去时走封印の神殿右边门尽头的那条路，沿路可以搜刮到很多宝箱，

在那里的B2F有一陷阱，掉下去就能找到所要找的人了。药是拿到了，但是该药的效力在离开此人后只能维持五分钟，为了节省时间，返回时只能走最短的路线：走右边的传送点，从魂の川回封印の神殿，最后进中间的大门。石化解开后立即迎来了一场BOSS战。

消灭怪物后继续往里走，可以看到类似以前的宝箱机关，打开左上或右下的宝箱所开启的门内会有宝物拿，而打开左下的则是去下一层的通路。来到有众多瀑布的地方，在一闪光的山洞前由于有封印的结界而暂时不能进入。不远处有一瀑布挡住了路，下面有一机关，在按完机关后需要迅速通过瀑布，否则会被瀑布的水流冲回来。

进入前面的山洞，与场景中间的人对话，他会给你打开地下牢房的钥匙。继续前进进入记忆の墓场。第一个场景叫恶梦の回廊，刚一进入便会遇到很多只オメガ，可以先拿它们练练手，一会儿出现的敌人可要比它们强多了。往右上的通路走进入死者の回廊，这里有3个机关，与入口正对着的是用来打开门口山洞的封印的，在通路另一段尽头的机关是用来打开恶梦の回廊左下角通路的，剩下的一个机关按下会被流沙冲回到恶梦の回廊。

回到恶梦の回廊进左下的门来到暗の回廊，从正常途径不能进入下一场景，但随便选个陷阱跳下便可到下层。先打开左上方的两个机关，在去右上打开机关，中间的门开启，在里面的站在中央的就是这里的BOSS オメガ かい。打败它后回到先前已经解封的山洞，里面一共三层，在最里层的宝箱内藏着本游戏最强的敌人——神龙·改，这两个敌人对玩家的能力是种考验。

返回封印の神殿的地下地牢，用钥匙打开牢门，打败被关着的アルケオデーモン，此时在得到钥匙房间下方的传送点封印被解开了，回到该传送点进入到光と暗の果て，这里基本上是由传送阵构成的单一路线，在最后一个传送阵前有ガーディアン把守，将之破坏后，来到本迷宫最终BOSS——被封印千年的魔道士エヌオー面前接受最后的挑战。



战胜エヌオー后，众人被传送到了海沟的入口处，同时获得了新职业——ネクロマンサー（死灵法师）。此时中间的门打开了，一个人从里面跑了出来，后面还有亡灵在追赶他。他见主角已经获得新的职业，便解释说只要给予亡灵最后一击的角色职业为ネクロマンサー，就能学会新的魔法。众人照着他所说的去做果然学会了魔法ドレインタッチ，而在亡灵身后的亡者の洞窟此时也能进入了。



亡者の洞窟一共有六层，每层都会有五场连战，对手大多数是游戏的BOSS。在六层敌人全部消灭后会得到はじゃのあかし的称号。



文 meteorsyd 编 胧月

激闘!カスタムロボ
CUSTOM ROBO RUMBLE!

NDS 激斗！自制机器人
激斗！カスタムロボ
◆Nintendo◆A·RPG◆2006年10月19日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

也许很多玩家对GBA上的一款名叫《自制机器人GX》的游戏还有较深的印象，其动作性十足的战斗系统和独特的收集改装要素吸引了不少玩家。其实这个系列早在N64上就有登场，作为Nintendo所打造的作品，可能在知名度上比起同社的其它作品来说实在无法相提并论。本作有着很强的收集要素，并能通过收集来改造自己的自制机器人，继而参加各种自制机器人间的战斗。本作通过NDS进化的机能，比起GBA版来在战斗上更加爽快，数百种的武器和形式多样的场地，让战斗更加多变。

人物介绍

主角
学校的转校生，虽然是初次接触自制机器人，但是却有着惊人的潜质。

沙希
中心学院的自制机器人社团——NO.1的社长。

亮
NO.1的社员，性格比较内向，但对主角却总是非常热情的支持。

石动
R1 ゲラップル的队长，性格非常直爽，对战斗的追求也和他的性格一样。

初
前年超级机器人杯赛的冠军，萨琪的哥哥，目前在海外工作。

日奈久
フォレスター学院机器人战斗部的队长，能够使用奇特的技能。

志藤博士
自制机器人的研究专家，对于主角所表现出的能力非常感兴趣，其真面目一直是个谜……

系统篇

一、操作

移动时
十字键：移动
A：与NPC对话／确定
B：取消
X：菜单

战斗中
十字键：移动
A：跳跃／空中滑行
B：枪炮攻击
X：冲撞攻击
R：投掷炸弹
L：释放扩展包中的特殊炮弹
SELECT：切换视点
START：暂停游戏。可以选择退出战斗，但是会被视作失败。
（战斗中的按键可以在菜单中自行更改，有5种预置的模式可以选择。）

二、菜单

ガレージ 收纳和整顿自制机器人的小型装置。

カスタマイズ：可以选择机器人的类型并配置零部件。

ジオラマ：相当有趣的设置，可以控制机器人像芭比娃娃那样扭出自己喜欢的造型。角度、视角以及动作都能进行细致的变换，完成后的造型会在游戏中下屏里显示。





话梅杂志&3DM-SMV

メンテナンス：擦拭机器人。这里会显示机器人各部件的受污程度，如果受污严重的话会影响战斗中的性能，因此平时要多注意维护。

ガレージ：保存和读取自制机器人的配置。

EXIT：退出自制机器人配置画面

マイノート 记事本，记录着游戏相关的一些术语和知识。

アイテム 查看所拥有的道具。

バトルデータ 查看所拥有的自制机器人和所有零部件的数据，按R键能分别查看游戏中以及Wi-Fi中的战斗胜败数。

システム 设置战斗中的一些配置，比如默认视角以及按键功能。

タイトルへ 回到游戏标题画面。（注意会让你确认是否保存进度）

セーブ 保存记录进度。

三、战斗系统

战斗准备

战斗开始前可以查看敌人的配置，并能够调整己方机器人的部件。

评价

战斗后会从所用时间和消费HP以及最大连击伤害3个方面来计算所得到的金钱和经验。尽可能地取得好成绩吧。



战斗开始

战斗开始时，会由一投掷机器把对战双方随机向战场上的任意放行出，这里不仅会决定双方开场时的位置，而且根据落地时的面向还会影响到变形后的站位，如果是头朝下变形的话那会需要很多时间来恢复站立，这段时间很容易被受到敌人攻击。按A可以加快恢复的速度。

战斗中使用武器攻击后会有一个冷却时间，在下屏的状态中会有显示，必须左边的武器栏恢复为绿色时才能使用该武器，因此一味地胡乱射击可能令自己不利。

掌握了这一切后就是靠实力来说话了！如何利用连续攻击来给予最大程度的伤害是需要熟练把握的。一般来说使用的连击方式是普通攻击击倒敌人后用导弹追击，距离适合的话也可在敌人倒地后先撞击再导弹攻击。一般的敌人几轮攻击下来就能够消灭对手。

自制机器人王者之路

距离今天不久的未来，一种被称为自制机器人的高科技玩具在全世界迅速流行了起来。这种全长在30厘米左右的小型机器人能够藉由操纵者通过精神感应来控制其做出各种动作。时下最为流行的玩法，是在为其配备各种武器后，在被称为ホロセウム的模拟场地上与对手的自制机器人相互一决高下。此外，被当作手办来摆出各种造型参加比赛也是种很受欢迎的玩法。

自制机器人的最大特点就是能够自由的组合各种身体部件。在50余种自制机器人中，可以从枪炮、扩展包、炸弹和腿部4个方面共计180多种零件中来组合出完全属于自己战斗风格的自制机器人……



伴随着裁判机器的哨声，两只自制机器人被投到了场上。两部机器不仅在体积上相差巨大，火力上也无法相比，虽然小型的那台凭借灵活的动作和高速的运动性多次组织复杂多变的进攻，但在

话梅杂志&3DM-SMV

火力的巨大差异下，渐渐地还是有点支持不住了……

"嗵"的一声，我们的主角睡眼朦胧地发现自己正躺在地上……原来是刚才的那场噩梦让自己从床上滚了下来。"还好只是个梦啊……"但不知道为什么那个梦总让人感觉有些不安……起身后发现差不多到了该上学的时间，还是快换了衣服准备下楼吃饭吧。

出门发现姐姐タマホ也正好从自己房间出来，并提醒主角今天是其转入新学校的第一天，千万不要迟到了。下楼与父亲对话，得知今天是自己的生日，并特别为自己准备了一份生日礼物。

打开包装，出乎意料地发现礼物竟是自己梦寐以求的自制机器人以及一台收纳机器



人的装置。虽然这台叫作"雷MK II"的自制机器人看起来非常普通，但对于一直希望能够拥有一台自制机器人的主角来说，这真的已经是一份相当珍贵的礼物了。同时还从爸爸那得到了4个自制机器人的基础配件和擦拭机器人的绒布，一定要好好爱惜它哦。整理好得到的礼物后就快点坐上椅子吃饭吧。作为搬到新家的第一天，母亲稍稍有一些忧虑，不过在父亲的安慰下，话题很快就转到了主角将来的梦想上。一家上愉快的吃完了早饭后，爸爸和姐姐就匆匆的离开了，妈妈也提醒主角不要迟到。

◎ 一 ◎

一出家门就能看到位于不远处的学校，看来应该是不会迟到了。进了校舍，从中间的询问台处得到了学生ID证以及学院地图，并得知自己的教室在右手边的B班。在教室门口遇到了自己的带班老师诺特先生。交流间，一个女孩边跑边喊着"要迟到了"，并不顾诺特先生的询问冲进了教室……看来这样的情况肯定不是第一次了……在上课开始前，诺特先生向全班介绍了主角，并安排其坐到名叫亮的男生边上，在坐上位置后，诺特先生也随即开始了上课。

就这样，新学校的第一天很快就过去了。下课准备离开教室时，亮喊住主角，问他是不是喜欢自制机器人，并告诉主角自己是学校里一个自制机器人社团的成员，希望主角能够参与到自己的社团。来到校舍前的广场上，看到亮与早上迟到的女孩子沙希一起在和另一帮人对峙，原来是学校里的两个社团，沙希是社团"NO.1"的社长。不过很显然对方社团"R1 ゲラップル"比较占优势，其社长石动仗着人多想迫使沙希解散社团，不甘心的沙希为了证明自己社团的实力要用战斗来一较高下，谁知道仅剩的两个社员，在这时又临阵退缩了一个，只剩下沙希与亮两个人应对窘境。



这时主角上前与沙希对话表示愿意帮助她与对手战斗。并在沙希与亮的指导下，第一次启动了自己的自制机器人。（按照下屏的提示操作即可）不过很显然石动并没把主角放在眼里，只命令一个社员来应战。虽然是初次战斗，但主角控制的机器人在战斗中丝毫没有显示出弱势，很快就击败了对手。让在一旁观战的沙希惊讶不已。石动对自己这边的失败非常愤怒，准备自己出战。这时诺特先生赶来，阻止了石动。丢下几句威胁的话后，石动带着社员离开了，诺特先生也立刻跟了上去。战后，亮对主角说出了社团面临的处境，由于人数一直较少，加上受到其他社团给予的压力，现在更是只剩下了自己和沙希两人，到了不得不解散的地步。因此迫切希望主角能够加入"NO.1"社团，帮助他们度过难关。主角当场就同意了，对于新社员的加入，沙希不用再担心解散社团了，但考虑主角毕竟是新手，于是决定带他到社团活动室稍微训练一下。

广场右侧的仓库就是"NO.1"社团的活动室，虽然简陋了一些，但必须的设备还是齐全的。所要面对的第一个对手是亮，虽然其平时看起来一副书生相，但战斗起来还是相当

诺梅杂志&3DM-SMV



地有魄力呢！看到主角获胜，沙希送了一套配件包给主角，并兴奋地跑出去找来两个新人来给主角继续培训。不过新人毕竟是新人，加上刚刚得到的新配件，对手更显得不堪一击。

正当大家准备结束今天的训练时，诺特先生突然出现在社团的门口，原来诺特先生最近也迷上了自制机器人的战斗，听说主角想找训练对手才来陪战的。不过其自以为这是件很秘密的事，连自己的妻子都不知道，但没想到在学校里却是无人不知了……既然是挑战就没有理由拒绝，再战斗一次吧。

来到新学校的第一天就这样过去了，准备回家时，亮和沙希跟了上来，原来他们就住在邻近的街道上，看来以后窜门会很方便吧。

回家刚坐上吃早饭的位置，爸爸和姐姐也回来了，吃完晚饭后就早点回房休息吧。

◎ 二 ◎

第二天一早，下楼时发现大家已经准备就餐了，快点到自己的座位上吧。吃完饭后，爸爸和姐姐又匆匆的离开了（每天都那么急吗？），自己也赶快去学校吧。

在学校里会看到不少手拿自制机器人的学生，与他们对话就可以展开战斗，需要的话可以多加练习。坐到班级中自己的位置上就能开始今天的课程了。



放学后在校门处遇到了沙希和亮，今天他们打算带主角到机器人中心去与更多的人对战从而接受训练。在沙希的带领下，3人来到了北面的机器人中心，并在柜台处得到了协会的会员证，这样就能在中心里自由的与其他人战斗了。

一进入大厅，两人就与一名叫雄二（ユウジ）的男子攀谈了起来，并从他那得知昨天主角与石动的对峙已经在协会里传了开来，因此他非常想试一个对战台边上的人战斗后就能与中间的雄二进行对战了。他的机器人移动和攻击速度都非常快，但好在伤害不大，抓住每一个攻击的机会最大限度的给予伤害就很容易取胜。

胜利之后，沙希还会带主角到边上的配件商店，店里有不少强力装备，挑自己需要的买一些吧。买完后与他们对话即可离开。回家时沙希突然兴起想到主角家中去玩，如果说不的话，这小妮子竟然还以为主角私藏了H书……回到家中，发现爸爸和姐姐已经回来了，看到主角带了朋友回来，一家人略微感到有些惊讶。交谈中，姐姐想起了沙希是去年自制机器人大赛冠军初的妹妹，把交谈的气氛一下子活跃了起来，而爸爸和姐姐参加研发自制机器人的工作也让沙希和亮惊讶不已，更让两人高兴得要跳起来的是父亲答应他们明天能来自己的工作场所参观。吃过晚饭后回自己房间，又一天结束了。



◎ 三 ◎

吃过早饭后，爸爸和姐姐还是老样子，急着出门了，而到学校一看，发现通往教室的路被挡住了，原来今天学校举行自制机器人的比赛，暂停一天上课。与下方电脑前的亮对话，沙希也在这时赶来，3人到齐后就能去大厅左边找诺特先生准备参赛了。这里要连续进行3场战斗，半决赛时遇到了游戏开始时沙希手下逃跑的那个社员，像这种胆小鬼当然不会输给他了。决赛的对手是石动，这次比赛与其说是冠军的争夺，倒更像是前天社团对

诺梅杂志&3DM-SMV

决的延续……他的机器人防御和攻击都明显比较强，扩展包攻击能有效封住我方的跳跃，挑一些快速的远程武器攻击会比较有效。获得胜利后，诺特先生把冠军的奖杯发给主角，并宣布“NO.1”社团将代表学院参加与兄弟院校的自制机器人大赛。

离开赛场时，石动追了上来，也许是不打不相识，这次他是来给主角讯息的。据说对手院校的部分机器人在战斗时身体会发光，并且力量也会增加，希望主角在应战时要特别注意。

收下石动的好意后就按昨天的约定去父亲的工作场所吧。出了学校一路往左，进入海边一幢耸立的高楼。与一楼柜台的问讯员对话后去两楼，再与柜台里的人对话后就能坐电梯到爸爸所在的研究室了。来到7楼，发现爸爸已经在门口等自己了，不过由于时间关系，演示的机器人还没准备好，因此爸爸让大家可以在这里自由参观一下。一听可以自由参观，两人立刻兴奋地向其它房间跑去。在左下的房间里，与一女性科学家对话后得知这个实验室是属于志藤博士的。这时亮无意间注意到显示器正显示着某作战计划的字样……女科学家发现后非常紧张的把两人支开了……难道有什么不可告人的秘密吗？出了研究室，发现爸爸已经在门口等着了，对话后就能看到爸爸给大家准备的展示。原来爸爸以前的研究是适合太空和深海运动的无人控制机器人，将技术结合到自制机器人上，就诞生了能够自行战斗的自制机器人，并希望主角能够与其战斗来完善程序。通过战斗，仪器所记录的精神能力数据让在场所有人感到惊讶，而隔壁研究室的女性科学家似乎有着更大的兴趣……

结束参观后就回家吃饭，早些休息吧。

◎　四　◎

次日，结束课程后刚准备回家，亮从后面冲了过来。原来沙希为了调查对手的情况，独自一人去了フォレスター学院……顺着亮的指点，主角与其也迅速赶到了フォレスター学院，在左边的房间里，发现被围住的沙希。为了证明自己不比对方弱，沙希让主角与他们进行一场战斗，结果自然是我方获胜。此时进来一位女性，自我介绍后得知，原来她是这个学院机器人战斗部的部长日奈久，在听了



沙希等人的解释后，她不仅表示了歉意，更允许众人从这里离开。不过，对于部下的失败，她也丝毫不掩饰愤怒的情绪，命令他们立刻进行特训。

好不容易离开了フォレスター学院，但沙希仍没有觉得满意，又跑去机器人中心询问昨天石动所说的机器人发光的事。当主角赶到那时，沙希已经从之前的大叔处得知原来这种发光叫做“精神力加速”（ソウルブースト），能够短时间内使机体的性能得到惊人的提升，中心里还留有前几年战斗的录象，不过在寻找录象的这段时间里，他希望能和主角进行一次战斗。虽然曾是手下败将，不过这次实力提升了不少，各种爆弹的范围和持续时间都很长，而且移动也非常迅速。随着战斗结束，录象带也找来了，不过也许是看多了主角的胜利，这次连中心的服务生トモカ也要与主角来一次较量，而胜利的奖励就是录象带。敌人体积小，移动迅速，战斗可能有些艰苦，争取在高速移动中打中每一枪是获胜的关键，适当的武器对战斗的帮助也不可小觑。

得到了录象带后时间也不早了，快点回家吃饭休息，准备明天的学院比赛吧。

吃完早饭后前往フォレスター学院。在那，诺特先生等人已经早早的等待进场了。与石动和诺特先生对话后比赛正式开始。战斗双方3各人，按末将——中将——大将的顺序依次较量，做为末将的亮第一个出场，虽然卯足了劲准备奋力一搏，但还是很快败下阵来……只好由身为中将的主角来继续战斗。前两场的战斗都没有什么太大的难度，就这样，轮到了敌方大将日奈久出场。战斗中，主角终于见识到了“精神力加速”……对手的速度一般，但却非常灵活，使攻击很难命中，战斗中还会使用一次“精神力加速”，实力不够的话不要硬拼，从远处等其效果消失后再进攻，否则可能会受到重创。

最终，主角所在的“NO.1”队取得了学院战的胜利。不过这时来了两个ベイサイド学院的人，对主角的战斗能力不屑一顾，但在沙希的反驳下，双方约定在4日后的双方学院

话梅杂志&3DM-SMV

大赛一决高下。临走时，他们对日奈久如何学会“精神力加速”似乎有点兴趣，并提到了风间山（カザマ山）上的传奇人物——无双（ムソウ）……听到这个信息的沙希高兴不已，在学院门口看到刚才三人还没走，使用激将法使对方说出风间山的位置……三人立刻赶到那里，在上山顶的路上还与警卫队的成员进行了两次较量。谁知到了山顶找到无双时，他和两个奇怪扮相的人却丝毫不把一行人放在眼里，并认为想学“精神力加速”对主角等人来说根本不可能，说完便离开了。

看着天色渐晚，没法继续待在山上，看来只有明天再来试试了。回家吃完晚饭突然有人来敲门，原来是警卫队的人来提醒防范最近出现的使用自制机器人犯罪。巧的是来人是姐姐曾经的同学——息吹（イブキ），他在知道了主角最近的活跃后，便约定明天在机器人中心进行一场战斗以锻炼自己的水平。收到挑战后就早点上床休息吧。

◎ 五 ◎

结束次日的课程后，亮本来想和主角再去一次风间山，但在得知主角与警卫队的息吹有约定后只好作罢。赶去机器人中心，发现息吹已经在那等待主角了。既然如此，那就快点比个高下吧。虽然对方用的是警卫队的专用机体，但操纵者的实力却非常一般，胜利自然是没什么悬念。但没想到的是一个小女孩这时进入了会场，并点名要和主角战斗。原来她是日奈久的妹妹，是为了给姐姐报仇才来宣战的。说着，把战斗台边上的息吹推开，站了上去准备战斗。但在被打败之后，却失去了先前的霸道气势，大声地哭着跑开了。小孩子就是小孩子啊。这时沙希两人前来找主角，并与息吹交谈了起来。得知警卫队的队长曾经在风间山的无双身边学习过“精神力加速”。这个消息让3人一下来了兴趣，更出人意料的是，息吹的队长竟在这时出现了。虽然沙希询问其如何才能让无双收他们为徒，但她却用一句“不是那么简单就能说清楚”就带着息吹去执行任务了。

晚饭时，爸爸希望明天主角能再去一次公司协助测试自律机器人。看来明天放学又有事干了。

进入教室时沙希问起今天放学有什么打算，当得知今天又要去公司时，她表示也想一同前往。下课后准备离开学校时从诺特先生那得知有警卫队的人来找自己，现在正在石动的活动室等着。来到学校左边之前举行学院机器人大赛的教室，发现原来是息吹在找自己。原来由于近来自制机器人犯罪者的数量激增，已经严重影响到了社会治安及安全，因此有一些话想对主角说，但现在还是上班时间，因此他急着离开，并约定黄昏后在时计塔下再见面详谈。

出门接到爸爸电话，是时候去公司帮爸爸的忙了。在校门口遇到沙希和亮，3人组到齐刚准备出发，不料诺特先生却因为补课的问题过来把两人强行拖走了。

看来只有一个人先赶到公司了。不过好在准备上2楼的电梯时，沙希两人赶了上来。（不会是逃课吧……）



来到爸爸的研究室，进行了两场自律机器人的战斗后，公司的社长和志藤博士一同出现在研究室内，在看到了主角的战斗数据后，志藤博士说服社长把最新开发的“雷MKⅢ”给主角使用，得到了新机体后，姐姐为了测试主角的实力，第一次站在了战斗台的对面。虽然换了新机体，但凭借整体性能的提升，以及过人的精神操控力，战斗并没有耗费太多时间。在看到了精彩的对战之后，社长和志藤博士满意地离开了。

离开公司时，时间已接近黄昏，赶去上午与息吹约好的地方。在机器人中心后方的时计塔下看到正等在那的3人。对话中，息吹谈起了关于违法配件的事。那是一种经过特殊改造的大威力伤害性自制机器人配件，使用这种武器，在不使用战斗擂台的情况下射击，对人体能够造成不亚于武器的巨大伤害。说着，息吹带着3人去挨家挨户的宣传防范要求。在街道上方，遇到了一个带着鹦鹉的男子，举止非常可疑，并且对主角进行挑衅。与之进行战斗，胜利后男子带着鹦鹉怏怏地离开了。

话梅杂志&3DM-SMV

回到机器人中心时，更令人惊讶的一幕出现了。一个扮相奇怪的男子自称犯罪集团挡在了众人的面前，并命令下属使用机器人对一行人进行攻击。＝息吹为了保护3个孩子，与敌人进行了没有擂台的战斗，结果被机器人的子弹误伤。于是，“保卫和平，维护正义”的工作再次落到了我们的主角身上……虽然敌人火力很猛，但明显我方更技高胜一筹。眼看手下被制服，那个奇怪的男子迅速逃走了……

在警局，主角等人再次遇到了息吹的上司。对于3人不在擂台内进行机器人战斗，其表示了严厉的指责。但看在事出有因，并且最终帮助了自己的部下并逮住了一个罪犯时，她把一份介绍信给了主角，并说只要带着这份信去风间山找无双，他一定就会传授“精神力加速”的使用方法了。这可实在是因祸得福的意外收获啊。鉴于时间不早，3人决定明天再去一趟风间山。

◎ 六 ◎

又是照例的早餐和上学时间，下课来到校门口，从亮那得知沙希又一个人先出发了……赶到山顶的小屋，发现沙希果然已经在那了，在把介绍信给无双之后，他终于答应传授主角使用“精神力加速”的技巧，不过现在的主角还不具备学习的能力，必须先要达到ビショップ的称号才行（大约是370颗星星），因此经验不够的话还是先下山找个相对较弱的NPC反复操练吧。当达到他的要求再上山见他，这次他又要主角先去打败他的三个弟子，通过他们的试练。此刻，他们正在城中，必须下山一一找到他们才行。



一个在警察局右边的训练房中，战斗前先要回答她6个问题，按照211212的顺序选择就能通过测试，接着只要打败她的机器人就能通过试练。

第二个在自家左边地区右下方的商店中，与他对话后，会得知他需要3个场景，只要从这里的营业员那买到一种交给他就能与其战斗，不过具体买到什么场景是随机的。这场战斗有COMBO数的要求，必须在160以上并取胜才能通过试练。

最后一个人先在爸爸公司的左边发现正在看海的他，交谈后离开；紧跟着在时记塔的背后能发现他正在看天空；最后来到右边区域的公园，在池塘边最后一次与其交谈就能对战。战斗时要小心别被履带传出平台，否则会立刻判定失败。

完成3个试练后再回到无双那，他会要求主角再与自己进行一次最终的战斗。仔细的玩家可能已经发现这一仗中下屏的状态栏已经有一些变化了。在看到“TOUCH FOR SOULBOOST”的字样时只要触摸下屏就能发动“精神力加速”，看来无双老伯只是单纯为了实验主角的能力才进行这场比赛。学到了梦寐以求的技能后也差不多到了该回家的时间了。回家前，沙希为主角总结了使用“精神力加速”的各项优缺点，看来是否使用这个技能还是需要充分权衡的。

◎ 七 ◎

今天是与ベイサイド学院战斗的日子，与在学院门口等候的沙希等人交谈后，就结队前往位于左边地区的ベイサイド学院吧。没想到刚到门口，就听到不远处传来求救的声音，顺着声音赶去，是上次所遇到的犯罪分子，这回又带了个手下出来作恶。虽然通过战斗分别收拾了两人，但还是被其给逃走了。现在穷追也不是办法，还是把事情交给警卫队吧。赶到ベイサイド学院，好在比赛还没开始。与诺特先生对话后被领到比赛场地。对手就是前一场学院比赛时三个傲慢的家伙，而在决定出场顺序时他们竟然因为谁做主将而互不相让，最后决定让主角来选择与他们交战的顺序。不过傲慢并不能代表实力，三人最终全部败在了主角的手下。



次日放学时，从一个学生处得知有个外

话梅杂志&3DM-SMV



国人在寻找沙希，现在正在石动的训练室中。去那找到他后，带他去自己社团的活动室中见沙希。见面后通过交谈才知道，原来他知道沙希拥有能用其强大的精神能量恢复其他人精神能量的能力，而他的目的是希望沙希能和自己组成一支队伍，在战斗中为其恢复。这自然被沙希一口回绝了，但他仍希望通过战斗来显示自己的实力，不过在得知擂台机器正在修理后就快快地离开了。

送走了客人，从诺特先生那得知，警卫队的人来通知三人去一次警局。到了那里详细交谈后得知，原来考虑最近的犯罪数增多和主角等人的表现，决定给授予主角警卫队特别执照，持有该执照的人允许在不使用擂台机器的情况进行机器人战斗，这样一来，以后就不用再担心违反法律了。不过要取得执照，必须再次上山通过与无双的战斗测验。获胜后，就能从他那得到这张特别执照。

吃完晚饭，准备回房休息时，收到了息吹的电话，原来是希望能够帮助夜间巡逻。到街上帮助打败三个罪犯即可。也可以选择回房休息。

◎ 八 ◎

第二天上学时在学校门口遇到了息吹，他让主角下课后去一次警局，有一份特别的礼物要送给他。当三人课后来到警局边上的训练室时却惊讶的发现沙希的哥哥初也在那里。不过与其他兄妹阔别多日后重逢不同，沙希更多的是对哥哥的抱怨。从警卫队队长那得到了息吹所说的礼物，军用的机器人形，并进行了一场练习战。



回到家中，发现外出购物的父母还没回家。刚准备上楼，沙希冲了进来，说有犯罪份子出现在附近，需要借助主角的力量打败他们。不过路上却被沙希的哥哥拦住了去路，因为他不希望自己的妹妹像父亲那样被战斗所伤，最后送命……这时传来了呼救的声音，与初一起前去帮忙。发现是自己的父母正被两个罪犯所威胁。好在有初的合作，很快就把他们全部制服了。

同往常一样的上课时间，但是课堂上却看不到两个同伴的身影。课后来到活动室，沙希正在这里考虑昨天的事，难道社团真的维持不下去了么。这时诺特先生进来，希望能和主角进行场对战，为明天的选拔赛做练习。与沙希一起进校舍，一个老师径直向沙希走来，要求其立刻参加补习。没办法，在这段时间里，先找诺特先生切磋一下吧。不过走遍了学校也没看见他，最后在男厕的单间中发现了他。打败他后，再分别与食堂中日奈久的妹妹及书架前的女研究员分别对战后再回教室，沙希的补习终于结束了。接到爸爸电话后去公司的研究室，在那与另一个奇怪的小孩进行战斗数据的收集战。被打败的对手不甘心失败，竟然使用违法配件来战斗。但好在最终还是被制服了。但究竟为什么对手会拥有违法配件呢？

下楼后遇到了亮，3人最终又重归于好。一起回家，好好准备明天的比赛吧。

次日，去机器人中心参加选拔赛，这次连妈妈也来观看比赛了。最终，主角连续打败了5名对手，不仅拿到了选拔赛的冠军奖杯，更取得了参加超级机器人大赛的参赛资格。

◎ 九 ◎

参赛的前一天，上课时从老师那得知因为超级机器人大赛的关系，学校将连续放几天假。（这学校到底有多少天是上课的……）课后去警局，与同伴汇合。之后再去边上的训练室和初对话。最后，沙希提议去自己家庆祝一下能够参加大赛。就这样，大家边尝着她做的菜，边展望着即将到来的比赛，时间很快就过去了。

今天要动身前往大赛赛场了，这次妈妈和姐姐也会一同前往，而爸爸则早已随公司到达赛场那边的研究所了。去左边城区的海边上



话梅杂志&3DM-SMV

船，与甲板上的所有人对话后船开动了。这时社长来到了甲板，宣布将在这里举行大赛的预选，只有通过了预选才能参加明天进行的正式比赛。

剧情后回甲板与社长对话，接着回房间休息即可。

第二天一早，当主角起床的时候，发现船也已经到了比赛地。下船后先进宿舍楼，得知左边的是男子宿舍，而自己的房间是204。去看过房间后下楼，与沙希一起前往左边的研究室参观。先去205，在那里见到了妈妈和志藤博士。之后再去一楼，在一间训练室中找到了沙希。战斗后选择第二项离开研究室去上方的比赛场地。与同伴对话即可回房休息。

不过主角刚准备上床，亮冲了进来，说看见沙希一人从宿舍离开了。两人立刻追了上去，在研究室中拦住了沙希。当问她来为什么离开房间时，她也不知道自己在干什么。走出研究室，在路上遇到了初。当向他说明发生的事后，他告诉了大家一件意想不到的事。这次他回来参加比赛的真正原因，是为了调查志藤博士，因为真正的博士已经死了。现在的志藤博士是谁？为什么要冒充志藤博士？虽然这些问题都没有明确的答案，但可以肯定的是，沙希异常举动与其肯定有关系。

◎ 十 ◎

终于到了比赛日，三人到齐后前往会场。在右边的餐厅和医务室分别与妈妈和沙希对话后回场地，比赛正式开始。

在迷宫般的森林中，寻找并打败5个对手即可晋级。在打败了3个对手后，主角与初狭路相逢。正准备对战时，突然警备机器人向两人袭来。打败他们后发现，所有的警备机器人正在无差别的攻击所有遇到的人。在帮助其它选手的路上，主角发现了一个奇怪的金色机器人，一路追随其回到会场，发现这里也已经一片狼籍。在得知妈妈被困医务室后，立刻前去帮忙。救出姐姐和妈妈后回到会场，发现之前的金色机器人正和两个人在战斗，在快速打败两人后，金色机器人从会场离开了。而让被打败的两人感到奇怪的是，在机器人的身上感觉到沙希和主角的力量。这时屏幕上出现了志藤博士的影象，原来他的真实身份是国际犯罪组织的头目，并且正是七年击伤沙希兄妹的父亲、此刻初正在追捕的人。为了制作无敌的自律机器人，他通过收集主角的战斗数据，成功的制作了拥有最强战斗力的机器人，而为了解决能源方面的问题，更是捉走了沙希。

事态紧急，不快点救出沙希的话，她随时可能有生命危险。进入研究室，来到205左边的仓库，救出一职员后拿到社长室的电子卡，进入上方的社长室。剧情后，一楼深处的电梯开启了。打败拦路的敌人来到地下一层。此时先去右边最上方左侧的房间，救下一研究员后，在上方的电脑前找到爸爸研究室的电子卡。之后就能打开下方的房间救出爸爸。回到下方的电梯，来到地下二层。这里要先打败4个房间内的防御系统。打败最后一个从房间离开时会遇到游戏中最难对付的敌人，也就是游戏开始时，主角梦中所出现的大型战舰。它的防御极高，武器的威力和范围也非常广。近身后引诱其使用冲撞攻击后反击是个不错的打法。

回到地下一层，在右边一处原本是死路的地方发现了秘密通道，在里面终于找到了这一切的罪魁祸首。通过战斗很容易地打败了他，但他仍希望通过最强人形来最后一搏，但机器终究只会模仿，即便是相同的战斗方式，也不可能打败所模仿的对象。看到大家救下沙希，自己即将面临失败的时候，他仍没有死心，妄图再启动自律人形，却没想到被人形吸走了能量，而更让人吃惊的是，人形竟然有了思考能力。在获得了新力量后，把主角打倒在地。

沙希想要用自己的能力为主角恢复能量，但她自己的力量也已所剩无几。这时，同伴们赶了上来，大家通过沙希把能量都传给主角。在大家的帮助下，主角再次站了起来，并发挥出了前所未有的力量，打败了最强的自律人形……



随着人形的爆炸，整个事件终于落下了帷幕，犯罪组织被一举捣毁，而更为幸运的是所有的选手和工作人员都只是略受轻伤。啊，对了，那今年的超级机器人大赛该怎么办呢？正在新的商社组织下积极的重新筹备呢！我们的战斗还远没有结束……

话梅杂志&3DM-SMV

「奸商」访谈实录

对谈游戏商人
探悉行业内幕
深度接触国内电玩市场

文 江西恐龙 编 马修

国内的TV GAME游戏市场由于缺乏规范的市场环境，导致奸商横行，以至于一提到游戏商人，广大玩家的第一反应就是"JS"。在电玩市场上，玩家似乎与游戏商人始终处于对立面，游戏商人这一职业对于玩家来说也充满了神秘感，他们掌握着玩家们不了解的市场行情，熟知着电玩市场背后的行业内幕，今天我们就特别邀请到5位游戏商人，通过采访的形式，将这个特殊行业中的种种爆给大家，通过他们，各位也会对国内的游戏市场有一个更深刻的了解。

话梅杂志&3DM-SMV

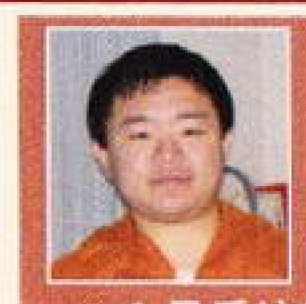
没有谁天生便是商人，当具备了一定的条件与环境之后，以贩卖商品为生也就成为了一项职业。在这个职场上打拼的有贪图蝇头小利的小智慧商人，也有高瞻远瞩的大智慧商人。当然在游戏商界中，更有不少商人也是狂热的游戏玩家，其中不少商人也因为价格公道，为人诚实而相当受玩家欢迎。我们今日邀请了五位在行业浸淫数年、在国内玩家中也有一定名气的游戏商人们来到咱们"掌机王直播室"，进行一次面对面的采访——

今天的游戏商人，既有开实体店的，也有网络商人……

恐龙：各位嘉宾及读者，大家好，欢迎来到"掌机王直播室"。今天有幸为读者大人们请到几位电玩行业资深人士来接受本次访谈，非常感谢各位的支持。首先先把本次访谈的采访者及嘉宾介绍给大家——



江西恐龙 本次访谈特约记者，《掌机王SP》资深撰稿人，活跃于平面媒体和网络媒体，长年为《掌机王》、《掌机王SP》撰写主机拆解、节日导购、市场扫描等文章。



威威 1号采访嘉宾，在北京开设实体游戏店"威威电玩"。



莎木迷 2号采访嘉宾，久居上海，在网络上开设网络店铺贩卖各类正版游戏商品，网络常用ID为sggg。

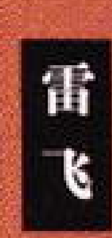


严俊 3号采访嘉宾，在南昌开设实体游戏店"阿俊电玩"，同时他也是游戏业传媒界资深人士。



赵神 4号采访嘉宾，曾经在南宁市开设实体游戏店，现在休整了一段时间，正为网络游戏店做准备。







雷飞 5号采访嘉宾，在网络上淘宝、雷飞电玩等网站贩卖游戏商品，经常往返于香港、深圳、上海三个城市。

涉足游戏行业多年，"奸商"自叙"发迹史"！

威威、莎木、严俊、赵神、雷飞：《掌机王 SP》的读者朋友们，大家好！

恐龙：这里首先想采访一下各位，你们都是在什么时候涉足游戏行业的？读者们对这一点最感兴趣哦。

威威： 这个啊，我记得我是2003年的6月进入这个行业的。那时候在北京一家游戏店打工，后来干着干着就开始自己搞了。现在开了一家实体店，靠一些新老顾客照顾生意。

莎木迷： 我是读书的时候开始做兼职的，那时候应该是1999年吧。由于读的是中专，两点半就放学了。放学后我就到我家附近的游戏店去帮忙了。做着做着，就开始自己开网络商店了，主要贩卖点有TGFC、TAOBAO还有MOP里屋等网站。正版货物从日本卖店进货，组装货从本地批发商拿。

严俊： 我比威威早，比莎木迷要迟。要说涉足电玩业的话，大概是在2002年底的样子，转眼我那家"阿俊电玩"都开了有4个年头了，对了，老弟，我们也应该有5年没见过面了吧？

恐龙： 嘿嘿，改天老哥你来了广州我们再聚聚。

赵神： 我从2001年开到2005年末开了家游戏店。这5年里感触颇深。因为治安不好的缘故，我朋友的店和我的店都被盗了几次。我的店损失了两万元左右，我朋友的店也差不多。大偷和小偷都有，平时有些陌生人在店里逛，一不注意东西就没了，心里真的很寒。据说同行都被偷过。

恐龙： 看来商家也有商家的苦处。

雷飞： 为什么第一个问题要问我什么时候涉足游戏行业呢？为啥不问我是如何成为百万富翁？

恐龙： 不不，我需要问一些和游戏有关的内幕消息。

雷飞： 想问我雷飞这名字怎么来的？告诉你吧，我的真名叫雷菲，哈哈！

恐龙： …… （晕倒！）

雷飞： 我16岁开始在游戏行业做的，那时候暑假勤工俭学去游戏店打工。做了几年后就自己出来单干了。那时候大家都在玩FC呢。

恐龙： 雷飞16岁开始进入游戏行业？这么早？那我冒昧的问一句，你现在多少岁了？

雷飞： 18岁。（是不是追女孩子说谎说顺口了啊？我看你最少也有28岁了吧）

今天的BOSS中，不乏从前游戏店的打工者。
被偷盗是游戏店BOSS的一大心病……

国内游戏市场不乏勾心斗角，然而恶性竞争对于玩家来说，是好事吗？

恐龙：全国各地的游戏市场规模不一，南昌、广州是聚集型，上海、南宁是分散型，北京则两种特征皆有。各位嘉宾给大家介绍介绍当地游戏市场的风情吧，你们当地的游戏市场繁荣吗？

威威： 一说北京，大家都提到鼓楼。北京的游戏市场结构有些特殊，有上海分散型的特征，也有广州聚集型的特征。比如有名的鼓楼便是北京玩家们经常去的地方——其实说句实在话，鼓楼一条街的市场已经做烂了，奸商的素质参差不齐。扎堆的地方大家就得互相勾心斗角，都是在用小伎俩赢得利润。市场靠大家做，大家可以一起把市场做好也可以一起把市场做臭，北京反正是臭了，像鼓楼、鼎好的绝大部分店都或多或少用些骗取利润的伎俩，比如假膜当真膜赚暴利……表面上竞争激烈对玩家有好处，但实际上不是如此的。现在游戏行业的利润已经很薄了，真的衡

量一个东西是否便宜不能光看主机价格，最好全套全套算、再比售后服务，这样比才有价值。



严俊： 就江西省内来说，南昌当然是电玩行业最好的，不过相对全国范围来说依然是比较落后的，南昌有一个专业的电玩市场在老福山地下商城，在全国可以算是小有名气的。不过出名的原因是黑店众多，我经常戏称自己所在的市场为“JS与地下城”，南昌是全国电玩市场中恶性竞争最严重的，2.5元一张PS2盘我想应该是全国最低了吧，有些PS2老游戏甚至只卖1元。做正规生意根本没戏，只能靠宰客赚钱，身为南昌人我感到无比的羞愧和无奈。

恐龙： 南昌的PS2游戏卖价为2.5元？

严俊： 没错。其实都是商家各自把自己往绝路上逼，人家卖5元，我就卖4元，然后他又卖3.5元，接着我只能豁出去卖3元。最后好了，整个商城都卖2.5元，2.5元可以赚什么钱？于是不少商人挖空心思从别的地方想点子，黑心的商人就换光头，以旧充新。近年来本地市场已经日渐萧条，绝大多数电玩店只能靠“包机”支撑，说实话，这么多年我已感身心疲惫。

恐龙： 恶性竞争最终导致的结果只能是玩家吃亏。为了让玩家们享受到更好的服务，看来行货的普及是很有必要的。

严俊： 老弟我现在想反过来采访一下你，作为玩家，你对广州的电玩店满意吗？

恐龙： 广州在电玩界算是相当发达，零售点有海印电器城、万国商城、百脑汇电脑城（新开的，电玩店数量不多）等等几家。而作为批发源头的文化公园一条街则相当有名，国内许多游戏店都是在这附近批发游戏商品。作为一个普通玩家，在广州可以享受到很优质的服务。广州本身作为一个批发大城，在游戏配件方面可以有很多的选择。尤其是地理位置临近深圳、香港的缘故，在广州经常可以第一时间买到各类来自日本的水货商品，有些时候甚至可以比日本玩家提前买到，例如当年2003年2月14日GBA SP于日本发售，广州、深圳在13日就可以买到了。在广州，不论是买PSP还是买NDSL机器都是可以随便挑的（个别苛刻的JS除外）。比如我上次帮朋友买PSP，店员一共拿出17台机器给我挑，而有一次买NDSL也挑了10台机器。这样的服务在广东之外的城市可以说是非常罕见的。广州的商人之所以可以让顾客随意地挑选机器，原因之一是因为竞争激烈，满足顾客的需求自然便可以吸引回头客。原因之二是挑剩的机器可以发往下级经销商，挑机这种不耗成本的事对他们来讲根本无所谓。

严俊： 看老弟的意思是相当满意喽，下次找你玩的时候咱们一起去逛逛。



赵神： 恐龙兄把广州说得真爽啊，我们南宁的电玩情况可没有广州发达。南宁和大部分中型城市一样，很多游戏店都靠租机来赢取暴利。有些店里摆了有几十台PS2，4元钱一小时，基本上从早到晚都有人玩。电玩的零售业反而不是很发达。

恐龙： 赵神最出名的一次举动，莫过于2005年11月在levelup.cn的掌机区里发布了一个帖子《我曾是开店，现在为人民服务》，一时间热闹非凡，众多对游戏贩卖的内幕深感兴趣的朋友都纷纷回帖询问相关资讯。赵神也做到有问必答，花费了大量的精力和时间在这个帖子上。到现在为止已经达到了回贴162页，点击率10万次的回贴记录。请问赵神你最初发布这个帖子的动机是什么呢？

赵神： 动机很简单，我前些年开了一家游戏店，身分可以算是身兼双职：玩家＋商人。我深知电玩销售的一些内幕，哪些地方黑，哪些地方不黑。感觉很多网友买东西之前基本没了解市场，常常买了东西后才觉得不值。我把一些内幕告诉给玩家，希望广大玩家可以

明明白白地消费。

莎木迷：上海的电玩业毕竟不是源，不算很发达。但上海人消费能力高，因此需求量不小。不过由于所有游戏店都是分散型的，很少有开到一起的，因此价格方面和广东比较没有太大优势。喜欢比价的顾客总是会到处跑去比价格的。店本身没什么优势还是吸引不了顾客的。我目前在上海还没有开设实体店，但我在上海有几家关系很不错的实体店伙伴。分别在虹口、杨浦、徐汇、黄埔这几个区，平时我介绍过去客户，赢利对半分。我会经常联系日本那边提供稳定的货源，因此在正版货品方面我有一定的优势，有时候你买不到的正版游戏说不定可以从我店里找到。最近几年邮购业相当发达，由于上海太大的缘故，有些本地顾客都干脆找我邮购，本地快递送货上门其实相当简单，这样的购物过程舒适、廉价、便捷。

雷飞：这里要更正一下，我是地道的上海本地人，只不过经常性地往返香港与上海，因此很多玩家都误以为我是香港商人。香港作为一个国际型城市，在游戏方面可谓相当发达。因此本人的货源有很充足的保障。例如《口袋妖怪》这样的NDSL超大作，我当时做到了全国第一时间入货，事实证明，中国大陆第一个到《口袋妖怪》的就是雷飞！

恐龙：很冒昧地问一句，《口袋妖怪》第一批货你进了多少盘？

雷飞：第一批货，香港只有一家人有，全港其他商家没货，零售炒到500港币。本人有幸和那独家货源的商家有合作拿到10套，还有主机搭配游戏的特典也拿到！

恐龙：500港币！这么贵！（注：到完稿日为止，现在已经跌到300多元了）看来批发价格也不便宜了。那么这些货一般是在哪里出售呢？是零售给玩家还是批发给内地商家？

雷飞：批发价还是便宜的，我和那些商家是合作关系，不是供货关系，当然拿到底价！第一批货多数是以单游戏450港币的价格批发给香港商家了，我留了3套卖内地玩家。

恐龙：晕倒！哈哈，你还做香港商人的生意啊。

雷飞：一直在做，香港人的钱比大陆人好赚。香港玩家大部分都支持正版，玩下载和烧录的多为学生。在香港贩卖或购买盗版都是违法的，PS2游戏在这里卖30港币一张，购买的时候都需要偷偷摸摸地跟人去拿货。其实说起来，对于收入高的香港人来说，花300多元买一张正版游戏是一件很轻松的事情。所以这个城市的盗版规模不算大，游戏市场正朝着良性的方向发展。



市场靠大家，大家可以一起把市场做好，也可以一起把市场做坏……竞争激烈表面上受益的是玩家，实际上并非如此！
恶性竞争最终是让玩家吃亏。
很多时候，商家会自己把自己往绝路上逼。
不少商人就挖空心思从别的地方想点子，
绝大多数电玩店只能靠“包机”支撑。
很多网友基本买东西之前没了解市场，
常常买了东西后才觉得不值。

以前的掌机市场怎样？听听BOSS们怎么说——

恐龙：你们对以前的掌机市场还有印象吗？过去的年代玩家们都买什么掌机？

严俊：2002年底的时候GBA已经进入普及阶段了，说到GBA，我个人是死忠任饭，2001年GBA刚发售时就入手了，当时南昌还没得卖，托人从上海捎回来的，花了一千多块。那时候正版卡带还得300多元。在2002年的时候GBA翻版游戏已经基本普及了，那时GBA主机的销量其高无比。除了D卡技术成熟之外，"只此一家别无分店"的因素也是热销的关键，因为当时已经没有任何其他品牌的掌机和任天堂比拼了。玩掌机就买GBA是公认的，也是惟一的选择，当然现在的情况就不同了。

雷飞：我刚刚入行的时候哪来的掌机，都在玩FC来着，最多玩那种单色液晶掌机。说实话，GBA开始盛行的时候，我都对掌机没有太大兴趣，我最喜欢的机器是街机。直到现在我都对掌机提不起很大兴趣。

威威：我最喜欢的游戏就是《胜利十一人》，我对掌机的热情一般般，我买过GBC、GBA、GBA SP等等掌机。

莎木迷：我刚入行的时候正是GBC流行的时候，换卡业务很火爆。同容量的游戏换一下帖30元就可以换一盘其他游戏玩了。

恐龙：上海的GBC卡贴换价格如此之高？我记得南昌当时的价格是10多元就可以换一盘呢。

赵神：之前的掌机市场我没有太大记忆。如果要谈现在的掌机，NDSL的话买神游没错的，中国大陆行货有质量保证，请大家支持行货。PSP的话，如果只考虑全新机，那么请优先考虑美版之外的机器，因为现在美版机器翻新机比较多。当然，那些翻新机器都是美国Sony官方翻新，也就是所谓的消费者10天不满意退回去的货。外壳虽然粗糙点，但经过Sony官方检修之后重返市场，质量倒也可靠。价格比全新机便宜了200元左右。只要留意电池的真伪，这种机器也可以适当考虑。

NDSL买神游没错。PSP的话，如果只考虑全新机，那么请优先考虑美版之外的机器，因为现在美版机器的翻新机比较多，当然，那些翻新机器都是美国Sony官方翻新……

国内的NDSL和PSP到底哪个卖得更好？看看BOSS们怎么说……

恐龙：掌机电玩界经历了GBC、NGPC、WSC、GBA的数次战斗，现在局势大变。国内已经成为了PSP和NDSL的天下。那么就你们所观察到的情况而言，PSP和NDSL哪个好卖一些呢？

威威：PSP。

严俊：PSP。

赵神：PSP。

莎木迷：NDSL。

雷飞：NDSL。

（全场沉默）

严俊：我们五位商人的销售成绩不一样，自然是因为贩卖方式不同的结果，PSP在实体店里销量很明显要高过NDSL。因为Sony的介入，大家又多了一个选择，PSP的多媒体功能非常突出，论认知度PSP明显要高过NDSL，不过很大一部分用户群都不是"玩家"，传统的纯玩家支持任天堂的更多，但只比较销量的话，我个人觉得PSP要略占优势。坦白地说，现在买掌机玩正版的确实很少，PSP玩家都玩破解ISO，NDSL玩家都玩烧录卡。如果要配齐一套的话，PSP+2G记忆棒大约要2200元，NDSL+烧录卡大约要1700元。因此两台主机的价格实际上又拉近了距离。而中国玩家普遍都是学生，经济能力不允许同时购买两台主机，因此机能更加强大、多媒体占有优势的

PSP就成为了许多人的首选。退一步来说，就算前来买掌机的人已经参加工作，由于机能问题，还是有很多人选择购买PSP。中国人对性能是比较看中的，PSP的性价比高所以卖得好，就这么简单。

莎木迷：买NDSL的人有些是学生，也有些是就业人士。他们的一个共同特征是对任天堂有所了解，甚至许多人都是从GB、GBC、GBA年代一步一步跟随过来的。他们相信任天堂的产品有着独特的游戏魅力。再说现在NDSL的表现也确实很棒，可以毫无悬念地继承GBA在中国的霸主地位。因此选择NDSL的人也不少。



雷飞：店里面的状况我不是很清楚，就我自己而言，我已经很久没有卖PSP了，找我邮购的大部分都是买NDSL的。

中国人对性能是比较看中的，PSP的性价比高所以卖得好——严俊。

就我自己而言，找我邮购的大部分都是买NDSL的——雷飞。

哪款烧录卡最受欢迎？神游官方如果介入烧录市场呢？

恐龙：在NDSL的烧录卡这方面，目前SC、DSLink、G6L等等品牌烧录卡，哪一款最受欢迎呢？

雷飞：功能渣、转换软件渣、样子渣、名字渣、包装渣、贴纸渣、厂商客服MM长得也渣的SC系列产品销量目前最高。哼，我对这个销售成绩感到相当不爽。其实许多人只不过是以前SC-miniSD时代被洗脑了。现在的烧录卡我最喜欢M3L，功能强，外型嗲，包装靓。DSLink也还可以，致命伤就是GBA游戏无法运行喽，其他功能都算不错。

严俊：你说的这几个品牌都非常受欢迎，各品牌烧录卡的利润都差不多，自然是好卖的赚钱。目前来说SC- miniSD和SC-microSD的利润相当可观，比其他卡要赚得多。论市场占有率的话SC显然是最大的。

威威：我这里M3L卖得最好。

恐龙：各位觉得神游iDSL有无可能模仿神游机推出官方专用烧录设备呢？根据神游卡的使用情况看来，防盗技术确实很坚固。如果推出类似设备，然后以低廉价格出售神游ROM，这样的销售模式是否有戏？

严俊：我觉得不太可能实现，如果可行的话早在SP时代就已经有了，技术不是问题，问题是市场，神游机之所以防盗技术坚固是因为根本没人盗，现在DS烧录卡已经很成熟，ROM随便都能下得到，即便推出官方烧录也毫无优势可言，再说日本方面肯定不会允许现役掌机的烧录卡出现。



现阶段，即便神游推出官方烧录也毫无优势可言，再说日本方面也不会允许现役掌机的烧录卡出现。

卖什么最赚钱？利润到底有多大？

恐龙：就利润而言，NDSL 和 PSP 哪一台机器及其配件给你们赚的钱要多？

严俊：毫无疑问，行情起伏频繁的PSP更适合商业运作，也更有利可图，就好比股票一样，以低价格进货，然后在高价格时期赚一笔。当然，风险和收益往往是挂钩的，只要不碰上狂跌的情况即可，话说回来，PSP发售至今也基本没有狂跌过，大涨倒是有好多回了，这给我们带来了不菲的收益。另外PSP翻新机多也是一个方面，说得难听点，只有浑水才好摸鱼。

赵神：我就随便举个例子吧，例如1.5豪华版PSP，进价1700元，我卖1850元。1.5普通版PSP，进价为1480元，我卖1550元。主机都要赚个一两百元的样子，其他配件就基本上翻倍赚了。几元钱进的NDS变压器可以卖到18～25元。又如PSP线控＋耳机，组装货进价15元，可以卖到30～60元不等。原装PSP线控＋耳机进价为60元，这个可以卖到90～150元不等。PS2的S端子不管有无包装进价都为6元，而卖价为有包装卖20～25元，无包装卖18元。大致看来，可以得出一个结论——配件越多的主机就越赚钱。

排除配件多少的因素，大家别忘记了游戏主机还有个翻新的因素。在过去的年代，卖GBA烧录卡最赚钱，一套普通的EZ、EG烧录卡可以赚100元以上，一天能卖两套以上就已经很爽了；现在由于进入网络年代，各大烧录卡厂商都不敢随便卖高价钱，因此烧录卡已经不能大赚了。现在卖二手机、翻新机和返修机赚得多，简直是暴利，主要这些机器的进价要远低于全新机器，但卖价却接近全新机。就这一点来说PSP的花样远比NDSL要高，因此相对而言，配件多、翻新多的PSP这方面给游戏商人们带来的利益要大于NDSL。

威威：我个人觉得PSP和NDSL的利润差不多，都很低。刚才谈到花样，我在这里声明一下。其实作为顾客大家也应该体谅商家，比如我这样货真价实卖东西的，卖任何商品我们的利润都已经很低了，水货商人也无非是给大家一个买水货的途径，但真让我们搭成本把水货售后搞好，那是需要利润支持的，现在卖什么东西利润都不算高。我们收益低但服务又要做好真的不容易。单卖一台机器有时不赚钱，有时赚40～50，配件什么的如果卖的离谱点自然利润大些，正常价格卖的话一套下来也就是100元上下的利润。

莎木迷：配件最多的主机自然利润最高，目前国内PSP的配件要远多过NDSL主机，因此PSP的利润是要高过NDSL的。一般卖价为300元的NDS游戏，其进价会是在285元左右，如今已经是微利年代，能赚一点是一点。正版游戏的利润已经远不如国产配件了。

雷飞：香港的游戏机并没有大家想象中便宜，香港出售游戏主机一般进价最多加30港币，赚钱主要靠配件。我觉得PSP和NDSL之间的利润差异不算大。特别声明：本店不卖任何翻新、二手、组装、假货。

严俊：我个人并不排斥翻新机，自古以来跳蚤市场都是存在的，存在即有理由，但不是每一个人都适合购买翻新机，对于怕麻烦又不懂行的人来说还是全新机更省心。

行情起伏频繁的PSP更适合商业运作，
也更有利可图，PSP发售至今也基本没有狂跌过，
大涨倒是有好多回了。
配件多的主机利润就高，
目前国内PSP的配件要远多过NDSL主机，
因此PSP的利润高过NDSL。
主机都要赚个一两百元，其他配件基本上是翻倍赚。
香港的游戏机并没有大家想象中那么便宜。

开游戏店需要什么条件？究竟能赚多少钱？

恐龙：我想咨询一下各位，假设想开一家游戏店的话需要准备一些什么东西呢？

赵神：如果你是开实体店，那样就要看城市发达程度、地段豪华程度、店面装修程度以及进货量大小。一般而言在中小型城市开一家普普通通的小游戏店大约3~5万元足矣，再往里面投钱也就上档次了。你在广州就不好说了，广州店租又不便宜。正常的步骤是找好店面、办好工商税务牌照、买好电视、装修完毕就可以进货开店了。店一定要有特色、要人记得，我当时买的是9000元的42寸等离子电视，靠这个吸引了不少顾客。

严俊：呵呵，赵神所说不假，不过大家不要把开游戏店想象得太简单。因为有的城市消费能力跟不上广州、上海，未必有很多人可以买得起上千元的游戏机的。在当地消费能力没有跟进的情况下开一家游戏店是极冒风险的事情，搞不好的话就要亏个几万块。

恐龙：各位的月收入还行么？

威威：我的店在一处很不繁华的地段，但交通方便，店租是2500元一个月。我这里盈利很一般，毕竟只靠网上联系的顾客，每月去掉房租等开支的话也就5000元左右吧，但平时还是很辛苦的，我没雇人，基本就靠我一个支撑这家店。

严俊：你在北京一个月可以赚5000元左右也算很不错了。我在南昌的店租相当便宜，相应的月收入也就低一些。这些年来邮购业务确实没少做，主要经营的还是店头买卖。冠冕堂皇的口号我也不说，只不过是我给大家提供放心的商品，同时赚点饭钱罢了，各取所需，合作愉快。

赵神：我当时的店面面积为40平米左右，租金为每月2500元。不计算主机的话每个月进货需要4000余元，这些钱只是用来批发配件的，主机的话则依照当时行情依次累计。照此计划每个月投入可能达到万元以上。这种情况下旺季每个月可以净赚8000元左右——当然这是最好的情况，其实大部分时间里，货堆在店里卖不出去是很恐怖的，心里压力不小，不过盈利也至少会在2000~4000元左右。

雷飞：我卖东西一般在淘宝网和雷飞网络店，易趣几乎不去了，交易不太方便。网络店的店租方面成本几乎为0，我只需要承担进货以及交通的成本。月收入呢，暂时保密。反正我现在日子过得蛮潇洒，哈哈哈哈……

莎木迷：我一直做网络方面的生意，做了有好多年了，老顾客资源也有不少。门面成本是0，月收入比我在游戏公司做测试员那时候要多一点。具体的收入我也没统计过，因为老板就是自己。

恐龙：开店需要掌握修理知识么？万一有机器不懂得修怎么办？

赵神：一般的，有修碟机经验就很容易上手，更多的经验是自己摸索，很难的可以找批发商修，也就是发回批发源头广州啦。修机的利润很高，不管是自己修或者是广州修好后发回来，都可以猛赚一笔。广州发机器回来时是要收费的，但商家可以在这个基础上再多收一笔钱。

恐龙：现在广州不少游戏店都提供租机服务，请问你们之前提供过类似服务吗？盈利大不大？

赵神：我所在城市没有广州发达，我听说广州的租机价格一般是一小时5元，我们这里的价格在一小时3~4元。我当时店里就摆设有6台机器供玩家租玩。基本上一个月下来租机可以赚2000多元，勉强可以抵消店租的钱，因此也相当不错。

严俊：南昌的租机业一般发达，老福山因为地形问题（地下商城）吸引不了很多学生前往租机。

恐龙：进货的话需要亲自去广州吗？还是联系好了等他们发货到自己城市？

严俊：开实体店的话，一般情况下都是通过朋友引见，我是在广州某电玩批发城找到



合适的货源。和商家亲自谈好价格，然后提货回自己城市。之后便都是电话联系了，平时再进货的话就先款后货。如果混得很熟了可以叫上家随时发货过来，款抽空补上。

威威：我进货的地址不是广州，不过进货方式如严俊大哥所讲，基本都是如此。

开实体店要看城市发达程度、地段豪华程度、店面装修程度以及进货量大小。一般而言在中小型城市开一家普普通通的小游戏店大约要3～5万元。

旺季每个月可以净赚8000元左右。大部分时间里，货堆在店里卖不出去，不过盈利也至少会在2000～4000元左右。

修机的利润很高，不管是自己修或者是广州修好后发回来，都可以猛赚一笔。

一个月下来租机可以赚2000多元。

网络店的店租方面成本几乎为0。

当前形势下，开店要面临哪些的问题？该有什么样的心理准备？

恐龙：由于国内游戏市场大部分商品都是水货，作为行货公司而拼搏于市场中的神游、索尼却略显力不从心。在水货的保修方面，你们都是怎么提供服务的？你们是如何看待国内行货市场的？

威威：国内一般没有保修这个概念。大部分商家是承诺3～7天包换，这一星期时间也正是商家承担的最大风险。作为商人，卖出商品之后最担心的自然是货品出问题。国内商人提供的保修售后等都是自己负担成本实现的，坏了当然就只能赔钱喽，因为货进过来到我们手里是什么样就什么样了。对于我们这种货源比较好的，一般在北京拿货的时候如果发现问题还能找北京做批发的换一下。一般情况下，我们在出售商品时会声明“7天包换”，实际上这个承诺也只能算是赌博，如果卖出去了之后才发现问题就只能自己赔了。幸运的是到目前为止很少有机器在卖出后坏掉，这个要归功于各大游戏公司的严格制造工艺。相对来说我店里NDSL在售出后出问题的情况比较多，大多数都和前段时间的刷机有关，不过现在刷机技术相当成熟，这个问题倒也不算什么了。

严俊：水货的保修问题一直是我们商人头疼的话题。由于行货在我们大陆并没有普及开，因此我们卖的绝大部分商品都是水货。和威威所提到的一样，我们商家必须自己承担一切风险。我个人比较喜欢做有保障的产品，神游的巅峰是SP时代，之后的iDS可以说是失败了，iDSL现在的情况还算顺，但相对来说还是买水货的玩家稍微多一些。为什么在行货摆在大家面前，大家却还是选择水货呢？原因之一是因为iDSL比NDSL价格稍高，另一方面是因为刷机丧失保修权益。保修虽说可以通过引导卡弥补，但成本也上去了。行货要想在大陆取得胜利，和水货打价格战是最有效的行销方式，不过作为一个正规的大企业，产品成本永远比走私货高，牺牲利润只能是迂回周旋，却很难得到真正的发展，除非得到政府的支持，加大对水货的打击力度，查得严罚得重，水货自然会涨价，否则凭一己之力短时期内神游也只能是“熬”。说了那么多，总之行货没有普及开，我们商家也难做。如果真到了行货盛行的年代，我相信我们商家的经营会步入正轨，玩家们的权益也将更加有保障。

莎木迷：在保修方面，我们商家最担心的是主机，而最不担心的则是软件、配件。水货主机的风险由我们商家承担，这是不得已的事情。不过现在在出售主机的时候，很多商家越来越有“主机一经售出概不负责”的味道，

就算是有一些保换承诺，也大有欺诈的成分。我和他们不一样，我这里卖出去的水货主机都有3个月的保修期，过了这个保修期后就是付费维修了。行货主机我这里卖得比较少，大多为水货主机。

雷飞：在香港，iDSL有美版、日版、欧版、澳版、港版，绝对不会有神游版。其中销量最高的NDSL主机是港版。港版NDSL毕竟是本土行货，各方面都有保障。内地很多NDSL玩家都喜欢刷机玩烧录卡，香港玩家则接受正版多一些，就算要玩烧录卡，他们也愿意选择购买引导卡，因为在一个行货市场相当规范的城市，人们的"消费者权益必须有保障"的意识很强。很少人愿意为了刷机而丧失保修服务。因此，香港游戏商人在保修方面压力要比大陆游戏商人要小一些，因为不用太担心需要自己垫付赔偿金。

威威：其实国内任何商人提供的保修都是扯淡，换零件都要收"成本费"，想赚点成本就高点，有点良心的成本就低点。我们赌的只是卖出后那一星期，幸运的是几乎没有主机在卖出后出过问题。要说外国公司在国内发展行货，我觉得有点像赶鸭子上架，其实卖这些行货的也还是水货商人。一些行货公司的售后也不过如此，他们本身也和我们一样心存侥幸。有时候服务质量、维修质量还未必比得上我们这些水货商人。

严俊：我还要补充一点的是，国内的电玩业前景表面上看起来一片光明。但私下的讲，我个人表示堪忧，随着网络普及化，传统的电玩行业正在逐渐萎缩。首先就是网游，随便到大街上拉个年轻人问问，他可能不知道PSP、不知道NDSL，但绝对知道《传奇》、知道《魔兽》、知道《跑跑》。然后就是网络信息化，价格透明化，游戏机的价格已经不是秘密，一台一两千块的机器只有五十块以下的利润。政府的态度也是关键，支持网游、支持动漫，但就是不支持TV游戏，行货企业产品审批缓慢，水货市场常年遭受扫荡。总而言之，我感到很无奈，这个行业现在是越来越难做了。

恐龙：现在很多玩家学习日语，甚至是立志开一家电玩店，看你们说得这么恐怖，开游戏店店真的很难吗？

严俊：我相信从事"兴趣职业"是每一个人的愿望，我也是其中之一，起初我也遭到过家人的强烈反对，在小有成就之后才得到认



可。但作为过来人我忠告大家，不要为了玩游戏专门去学日语，更不要幻想毕业后去开一家电玩店，这是一门生意，而不是单纯的娱乐，游戏人和生意人是完全的两回事，我现在都不敢说自己是个合格的生意人，完成学业搞好本职工作，才是王道。就算不谈前途，当娱乐变成工作的时候你就会发现，失去的是最宝贵的激情和最单纯的乐趣。

威威：严俊大哥谈的是兴趣的话题，我则想谈一谈投资风险的话题。开店一定要慎重，像我原来积累了两年多才下的这个决心，现在看来收益还可以，但也很艰难，我现在全年365天几乎有360天不敢休息，平时根本没时间陪亲人朋友，更别说什么五·一、国庆出门旅游了。基本上进了这个生意场就脱不了身了。爱玩不等于能做好这个行业，白手起家要走这条路更是不好走，万一哪天亏本了还得赔个几万进去，如果实体店这么好开的话，我看雷飞和莎木早应该开了。各行有各行的难处。

恐龙：很多玩家抱怨女友反对自己玩游戏，事业、家业有成的典范俊哥有什么高招支给大家吗？

严俊：呵呵，这种情况确实不在少数，玩游戏，特别是玩掌机游戏，可能会被女友鄙视为幼稚儿童，或者是不思进取玩物丧志，首先站在女性的角度上讲是可以理解的，哪个女人不希望自己的男友成熟然后志向远大呢。至于应对之道，就要涉及到"感情经营"的学问了，首先你必须告诉她："你是最重要的。"这是政治问题，没有商量的余地，然后你必须把自己的工作做得很出色，不要让她用玩游戏当作借口，最后，你要用商量的口吻对她说："我可以不玩游戏，如果你觉得我去酒吧之类的'成人娱乐场所'更好的话……"方式方法有很多种，因人而异，但最忌放弃游戏和女友其中之一或和女友来硬的，那只能证明

你是个失败的男人，两手抓，两手都要硬，才是成功男士的标准。我说的这些话也适用于家庭矛盾，总之大家搞好自己的学习及工作，在家人面前证明自己是个成功者，那么玩游戏就不会受到太大误会了。

赵神：现在国内游戏市场确实很难搞。我又要举个例子了，PSP和NDSL在进货的时候其实根本没有坏点机、完美机的概念。这些概念是在销售的时候商家强加上去的。有点的机器卖便宜点，无点的机器卖贵点，其实很多商家都是这么做的。从这个例子已经可以看出水货市场的危害之大。不懂内幕的玩家都很容易受骗。希望大家多多支持行货，只要这样市场才能越来越规范，最终收益的还是玩家们自己。

严俊：我个人以为，继续死守已经不是办法，接下来我正在筹备开一家分店，可能会以动漫这一块为主打，当然老本行还是会继续坚持，也许不会有太大的利润和前途，但我割舍不下多年支持我的读者和顾客，这也是我入行多年惟一、也是最大的收获。另外，这些年来能有幸结识到业界的朋友也令我感到无比欣慰，比如恐龙老弟，就算我以后不做这一行了，你也是我一辈子的铁兄弟，对我来说没有什么比情谊更贵重。

恐龙：从你们的话里行间，我深深地感受到了你们的压力。在这之前我是不知道你们商人的难处的。

赵神：开游戏店如果没有做大，其实工作相当累。但是要做大谈何容易？没有做到几十万几百万都不算成功的，基本上也是那几万元老本钱在转来转去，转了好多年也没见多起来。每周都要工作7天，每个月的利润都不算很稳定。这一切都让我对这个行业渐渐失去了兴趣，所以我最终放弃了开实体店，在休息了一段时间后，最近我正在准备开设网络游戏店。

国内商人提供的保修未必真实，
比如换零件的“成本费”……
水货市场的危害很大，市场规范了，
最终受益的还是玩家们自己。
国内的电玩业前景表面上看起来一片光明，
实际上正在逐渐萎缩。
爱玩不等于能做好这个行业，
白手起家要走这条路更是不好走。
搞好自己的学习及工作，在家人面前证明自己是个成功者。
那么玩游戏就不会受到太大的误解了。

恐龙：时间不早了，我们这次短暂的采访就到此为止吧。很感谢各位嘉宾对《掌机王SP》的支持，谢谢你们接受这次采访。同时我也代表所有读者祝愿你们的生意越办越红火！

雷飞：采访结束了？

威威：好像短了点，还没介绍我们店里的产品呢。

雷飞：等等，这采访稿有稿费吧？我要分红！

威威：恐龙你什么时候到我店里买点东西？你小子嚷嚷了半年了，还说采访完之后就给我买东西，你到底买不买啊？

严俊：老弟，我店里新到一批变形金刚，有无兴趣？采访完了后我给你看照片，顺带在采访稿里给读者亮亮相。（恐龙：真的没有地方啦……）

莎木迷：4G记忆棒开卖啦开卖啦！《掌机王SP》的读者一律特价！

赵神：网络商店开业有礼！《掌机王SP》的读者买我的商品一律打8折！

雷飞：我也有东西要卖，我刚到了一批NDSL保护套，读者朋友们快来买啊。

恐龙：被你们吓倒，果然是奸商本色啊……（笑）



打造全新黄金系统
——自制2.71固件特别版使用指南

1.5版本PSP固件由于良好的自制软件支持度，广受玩家们的喜爱。即使现在2.71版本PSP也同样能够通过HENC来运行DevHook（详细说明见50辑《掌机王SP》144页），但由于其繁琐的启动步骤，以及需要专门版本自制软件支持，所以依旧很难动摇1.5系统固件作为黄金系统的稳固地位。不过现在，破解天才Dark_AleX又为我们带来了一个新的惊喜，自制2.71固件特别版将打造一个全新的黄金平台！

自制固件的历史

其实很早以前，国外开发者们就已经开始了对1.5版本PSP自制固件的研究，并成功开发出了多款功能强大的自制固件，能够让玩家通过各种热键组合，在PSP开机后就直接进入到DevHook模拟的2.71固件系统中，从而省去了每次开机运行ISO都需要繁琐的DevHook启动过程。这种方法的确非常省事、方便。但由于这种自制固件依旧采用了DevHook记忆棒模拟系统固件的原理，因此每次启动2.71都必须保证记忆棒处于正常插入状态，而且一旦需要运行别的自制软件，就需要再次重启PSP。从易用性上看，这种自制固件确实要比使用1.5固件版本的PSP方便许多，但是要同我们今天为大家介绍的这款自制固件来比，可就差了不少。

自制2.71固件功能介绍

那么究竟这款自制2.71固件又能为我们带来什么方便呢？这里我们还是先来谈谈这款自制固件的功能吧。Dark_AleX于9月29日发布HENC以后，2.71运行自制软件的稳定性及功能性都得到了很大的加强。在完成这部分的开发后，Dark_AleX的脚步并没有停息，而是立刻将精力转入到了固件研究上，终于在10月8日，发布了这款2.71特别版A修订版自制固件（2.71 Special Edition – Revision A custom firmware）。它集中了1.5和2.71版本固件的所有优点，与以前的自制固件、1.5和2.71版本PSP运行自制软件相比，它有

话梅杂志&3DM-SMV

以下四点革命性重大优势：

第一，它是一款纯刷机软件，将固件所有功能都直接写入在PSP的闪存内，就算离开记忆棒也一样能够正常开机。

第二，PSP版本特征将和2.71固件没有区别，拥有2.71固件才有的各种功能，网页浏览器、WMA播放、直接运行2.71系统才能启动的高版本UMD游戏，这些标准2.71固件功能都再也无须使用DevHook进行模拟。不过由于容量问题，自制固件去掉了系统语言中的中文和韩文，无法在这个版本固件上看到简体中文系统的确是一个小小的缺憾。



▲网友为这款自制固件设计的PSP包装。

第三，无需再使用2.71系统的自制软件启动激活程序就可以直接运行通过HENC才能在2.71系统运行的各种自制软件。Dark_AleX直接将HENC的内核写入在这款自制固件中，因此只要HENC可以运行的软件，自然在都可以在这款自制固件上成功运行，当然这其中也包括我们上次为大家介绍的2.71固件专用DevHook，而且通过自制固件还可以摆脱每次开机后抽奖一般的HENC激活过程，无需引导，直接运行即可。

第四，它还可以运行99%以上的1.5版本自制软件。换句话说，你可以在这款冒牌的2.71上运行1.5机器才能启动的各种模拟器、读书软件、视频播放软件，甚至是DevHook！

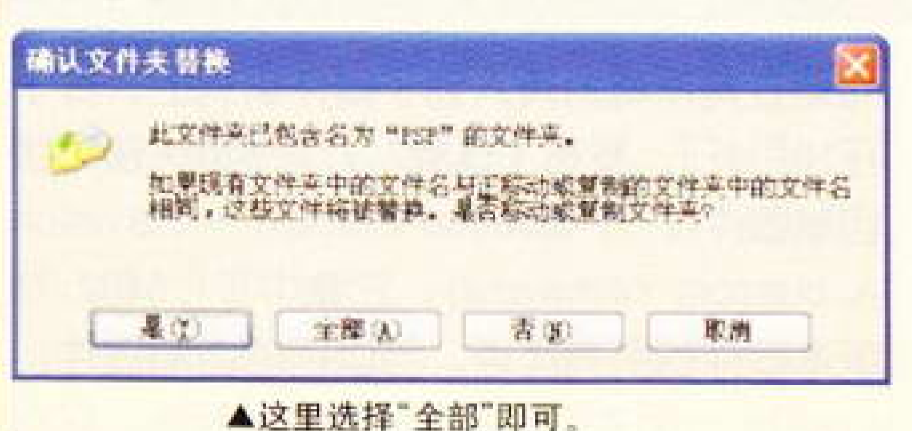
介绍了它的这么多优点，下面还是让我们快快切入正题，来看看如何正确安装这款超级固件吧！

安装说明

首先要提醒大家，要想使用这款自制固件，**你必须拥有的是一台1.5版本的非TA-082主板PSP**，这一点大家一定要注意。虽然它是一款自制2.71固件，但并不代表它能够在2.71固件上进行安装。如果你是非TA-082主板的2.71版本PSP，那么请你在降级后再来使用这款软件(降级软件下载地址：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1106)。如果你是TA-082主板的2.71版本PSP，那么**不论你是2.71固件系统，还是通过硬降级降到1.5的固件系统，都无法使用这款软件！**另外，即使你的PSP版本无误，但刷机也属于风险性行为，一旦出现问题，本刊及笔者概不负责。

下面我们首先登陆Levelup网站，下载自制固件傻瓜包的安装程序，下载地址为：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1132。原始自制固件共分为两个部分，一部分是自制固件生成软件，另一部分才是自制固件安装程序。而Levelup网站制作的这个傻瓜版软件已经捆绑了自制固件生成软件制作的整合固件临时文件，这里我们首先以该傻瓜版安装进行讲解。

1.下载完成后解压压缩271SE_A.RAR的压缩包，然后连接PSP，将压缩包中的PSP文件夹直接拷贝到记忆棒根目录下，选择“全部”复制文件。



▲这里选择“全部”即可。

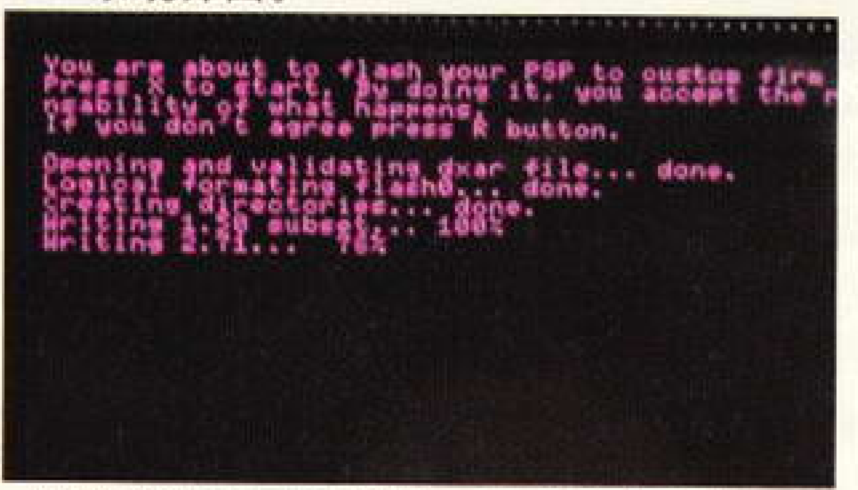
2.复制完成后，直接在PSP上选择“Game”→“Memory Stick”→“2.71 SE-A Firmware Install”准备开始刷机过程。



▲这个就是自制固件的刷机安装程序。

话梅杂志&3DM-SMV

3、在电池电量75%以上的情况下，按×键即可开始刷机，按R则会返回系统选单。这里我们按×键稍等片刻，这期间千万不要关掉PSP开关或是拔出记忆棒！等进度完成到100%时，程序会自动重新启动PSP并返回到2.71系统界面。



▲刷机过程一定不要触碰电源，只要插好充电器静静等待即可。

现在就快点来到"Settings"→"System Settings"→"System Information"中看看"System Software"的版本名称吧，是不是已经变成"2.71 SE-A"了？



▲刷机完成后再看看自己的系统信息吧。

软件安装

刷机完成后，我们就可以将各种自制软件安装到PSP中了，不过这里有一点需要大家注意的地方，凡是1.5固件使用的PSP软件，都需要放在记忆棒PSP\GAME150\目录下才能识别并运行，而针对一般的2.71自制软件，则直接复制到PSP\GAME文件夹下即可。根据笔者测试，这款2.71自制固件在各方面稳定性还是非常不错的，笔者测试的数款模拟器、软件都完全能够正常运行。另外2.71专用模拟器玩家可以到http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1053下载DevHook 0.46 for 2.71城寨专用版，里面的PSP\GAME文件夹下有各种2.71模拟器，直接拷贝到PSP\GAME文件夹下即可使用这些2.71专用自制软件。



▲各种2.71版本使用的软件在这里也同样能够使用。

自制固件生成软件

在网络上下载的一些非傻瓜包安装程序中，将会需要玩家自己通过PSP提取自制固件临时文件，原始版自制2.71固件程序就是一个例子。

1.首先输入如下网址：http://dl.qj.net/2.71-Special-Edition-Revision-A-custom-firmware-PSP/pg/12/fid/10540/catid/114，下载原始自制2.71固件程序。解压缩后将MS_ROOT\PSP\GAME文件夹中的seupdmaker和seupdmaker%两个文件夹复制到1.5版本PSP记忆棒下的PSP\GAME文件夹下。然后下载1.5版本和2.71版本固件升级程序，完成后将解压后得到的EBOOT.PBP文件分别改名为150.PBP和271.PBP，放在记忆棒下的PSP\GAME\seupdmaker文件夹中。

注：1.5版本固件下载地址为http://dl.qj.net/PSP-Firmware-1.50-File-(EBOOT)-North-America-Firmwares-PSP/pg/12/fid/163/catid/163；2.71版本固件下载地址为http://dl.qj.net/Firmware-2.71-Firmwares-PSP/pg/12/fid/



▲在1.5系统PSP上进行自制固件临时文件提取过程。

话梅杂志&3DM-SMV

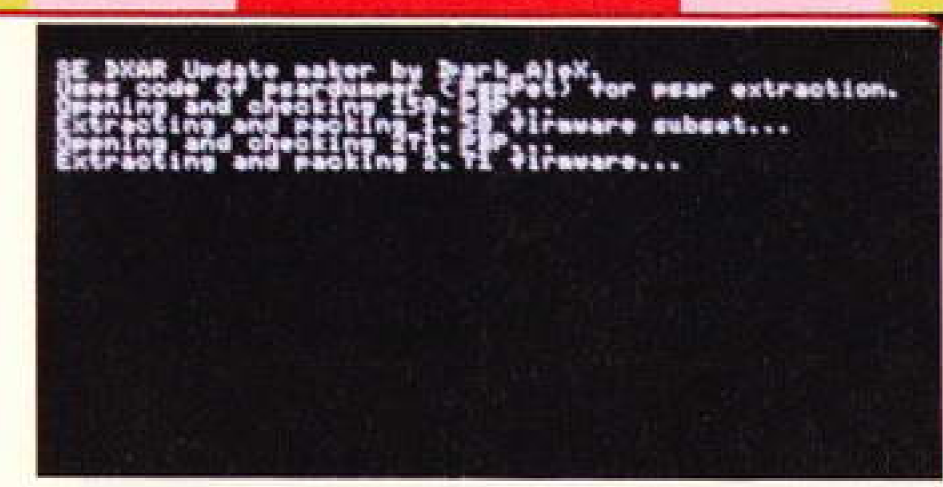
8046/catid/163。

2.保证记忆棒仍然有20MB的剩余空间，然后在PSP上运行2.71 SE Update Maker，程序会自动开始提取自制固件临时文件，等待几分钟后，程序运行完成，并自动返回PSP系统界面。

3.将PSP通过USB连线连接到电脑上，发现PSP\GAME\seupdmaker文件夹中多了一个名为DATA.DXAR的文件。将其复制到PSP\GAME\271seflasher文件夹中即可继续按照傻瓜包方法刷新固件了。



▲多出的DATA.DXAR文件就是提取生成的临时文件。



▲由于并不对PSP本身固件进行改变，因此整个过程非常安全。

系统恢复

如果想要将PSP恢复到1.5至2.71任意标准版本PSP固件的话，或是自制固件出现任何无法启动的问题，都是可以通过内部的修复模式进行修复的。按R键打开PSP，系统就会进入修复模式了。

1.修复模式的第一项"Toggle USB"可以开启记忆棒识别为闪存盘的PC连接方式，在修复前我们可以借助这种方法向记忆棒上拷贝修复所需的各种文件。

2.第二项"Configuration"是配置菜单，按×进入后选择"Skip SCE logo"开启可以跳过开机显示SCE的启动动画，第二项"Hide corrupt icons"开启后可以消隐在浏览记忆棒程序时显示的破损文件。

3.第三项"Run program at……"就是用来启动修复固件的主程序的。下面我们来单独介绍。

4.第四项"Advanced"可以手工用替换闪存中的固件文件，建议大家不要修改。

5.第五项"Exit"选择后系统会自动重启。

在原始自制2.71固件程序中，解压后会有一个flasher for recovery的文件夹。如果你想修复你的PSP，卸载掉自制固件而恢复到官方固件，那么将下面的RECOVERY文件夹直接拷贝到PSP\GAME文件夹下，然后将你想恢复的固件版本(只能是1.5至2.71之间的版本)官方升级包EBOOT.PBP改名为UPDATE.PBP后放在PSP\GAME\RECOVERY文件夹下，再回到修复模式下选择第三项，就可以开启刷固件程序进行修复了。修复完成后显示"Restart the PSP manually."后手工关机重新启动PSP后，就万事OK了！如果你想重新刷新自制固件，那么请将傻瓜包中271seflasher文件夹下的EBOOT.PBP和DATA.DXAR这两个文件直接拷贝到PSP\GAME\RECOVERY中，然后再通过修复模式进行修复即可。

总结

从功能上看，Dark_AleX为我们带来的自制2.71固件特别版拥有着1.5与2.71固件的所有优点，随着未来新版本的发布，甚至可能加入系统界面下直接读取ISO的功能，从而完全抛弃DevHook，它无疑会成为一个全新的PSP"黄金固件"平台。

话梅杂志&3DM-SMV

PSP热点新闻追踪

文 C.H.1.
编 米格

马上快到PS3发售的日子了，PSP也会推出3.0系统。这才猛然发现，PSP已经上市2年，而且其间外观没有任何变更。即使以今天的眼光看来，PSP在众多电子产品中仍不显得落伍，不得不佩服索尼的设计能力。下面一起看看近期的PSP软件新闻。

游戏破解

PSP游戏破解继续

又到了PSP游戏爆发的时节，最近被破解的游戏包括《天地之门2 武双传》、《能量宝石 携带版》、《家庭星空 携带版》、《美少女梦工厂4 携带版》、《高达 沙场混战》等。其中《天地之门2 武双传》的中文繁体版也被破解，这款游戏对于那些喜欢A·RPG的朋友应该是不错的选择。

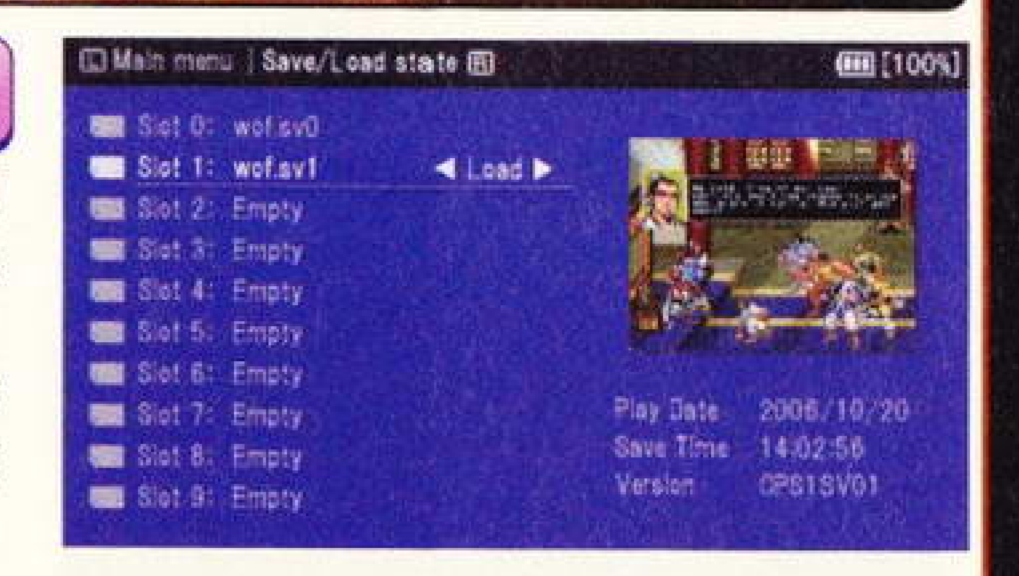
Devhook Launcher Mod新版发布

PSP用ISO引导工具DevHook Launcher Mod于10月中旬、下旬推出了V1.64、V1.64a、V1.65、V1.65a等多个版本，加入荷兰语、捷克语语言包，在1.5系统模拟中显示了BOOT SELECT选项，将Thumbnail Mode和Auto Disc ID选项移动到主菜单，按SELECT键更改了USB连接状态，修正了某些游戏图标显示和2.71系统模拟中自动启动错误等。

模拟器

PSPCPS发布最终版

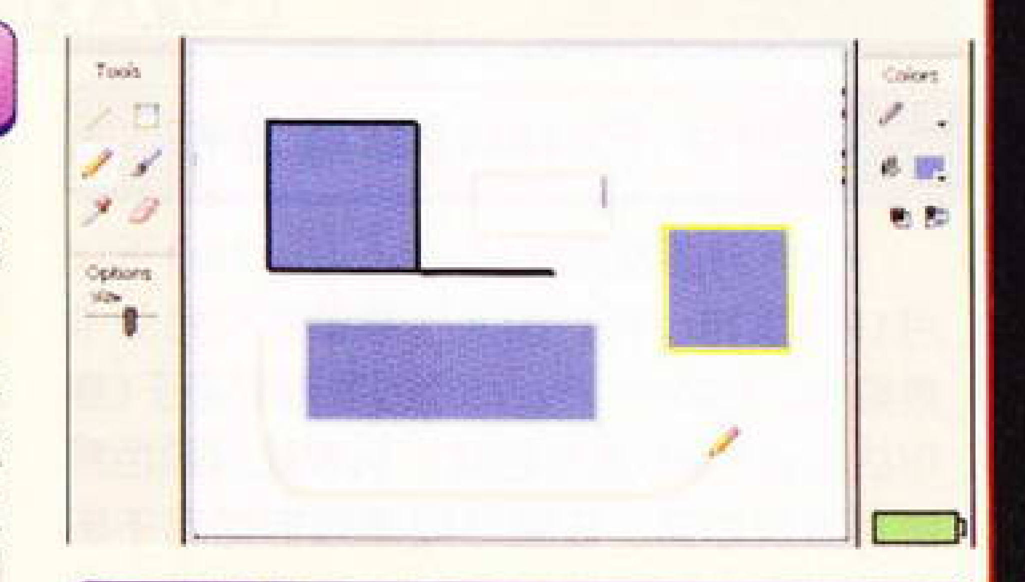
PSP用CPS1模拟器PSPCPS1于10月中旬发布最终版，作者NJ正式宣布软件开发结束。另外NJ还同时公布了软件的源代码。PSPCPS1无论在运行速度还是画面显示上都已经趋于完美，也到了该正式谢幕的时候了。



自制软件

PSP新绘图软件出现

想用PSP信手涂鸦吗？那就试试YPaint这款软件吧。YPaint是一款PSP专用绘图软件，最新版是10月18日推出的V0.3版。YPaint提供了铅笔、橡皮、毛笔等绘图工具，我们还能通过调色板选择多种色彩。使用时，用PSP滑杆移动鼠标，按R键在绘图工具、调色板、功能设置中进行切换。切换到工具栏后，用十字方向键选择不同工具，按×键绘图，按○键保存图片。按START键回到主界面，再按HOME键退出软件。



Devious新版公开

PSP用操作系统Devious于10月中旬推出V0.5版。Devious有一个非常酷的界面，目前

话梅杂志&3DM-SMV

版本中已经内置MP3播放功能，并支持USB，能显示电池电量、使用时间。运行后，用滑杆控制光标，按×键确认选择项目，按START键退出。选择右上角的音乐符号进入音乐播放界面，用方向键的左、右选择快进、快退等不同的功能符号，按×键确定。Devious的功能还过于简单，希望以后作者能再接再厉。



Reality新版发布

国人Redblink制作的PSP用RM播放软件Reality从一开始就备受瞩目。10月中旬Reality再次推出V001 alpha5、V001 alpha6两个新版。新版支持44K AAC编码的声音，加入了文件选择界面以及解码选项设置，用户能够在画质、性能间做出选择。

程序启动后，会首先显示软件声明，按○键表示同意然后会进入文件选择界面，按×键则退出程序。新版中已经无需将RM文件重命名为test.rm 那么麻烦，文件选择界面中选择好RM文件后，按○键即可开始播放。初始播放时，会显示解码选项设置，按○键变更选项，其中Audio是声音，DeBlock是去除马赛克。按△键关闭解码选项设置。

新版Reality的实际播放效果仍旧一般，播放速度慢，声音时断时续，画面和声音也不同步。不过这次能支持声音就已经是非常大的进步了，期待更新版本。

相关软件速报

XBMC Remote Interface

PSP用Xbox媒体中心遥控软件XBMC Remote Interface于10月中旬推出V0.7、V0.7b、V0.7.3等多个版本，修正了将文件夹加入播放列表导致崩溃的错误以及密码输入问题，背景图片采用PNG格式，按L、R键能跳转到上一首歌、下一首歌，加入DVD播放和软件重启按钮等。



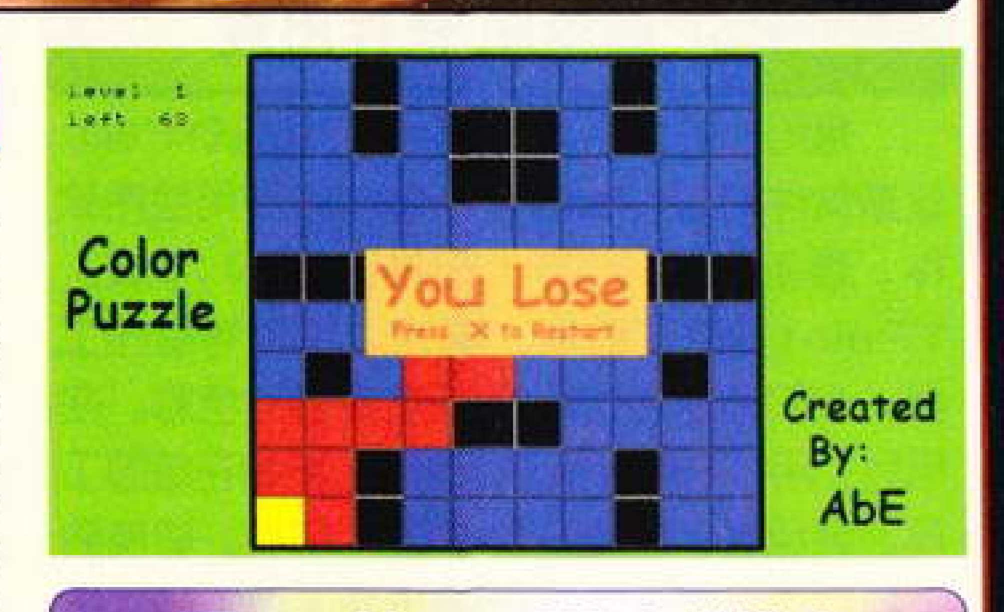
CheatMaster

PSP用金手指程序CheatMaster于10月17日发布V0.6 alpha版，加入菜单文本读取功能，将fuzzy search改名为unknown search，从记忆棒中读取字体文件，重写代码提高了兼容性。

同人游戏

《Color Puzzle》新版发布

PSP用益智游戏《Color Puzzle》于10月16日发布r2版，加入了菜单并支持关卡数据包。《Color Puzzle》的创意来源于《塞尔达传说》中的迷你游戏，玩家要用颜色将所有方块涂满。注意已经涂过的地方不能涂第二次，实际玩起来相当有难度哦。游戏时，用方向键移动光标，按×键重新开始本关，按L、R键选择关卡，按START键调出菜单。



《Test Your Might》推出

想测试一下你的力量吗？那玩玩《Test

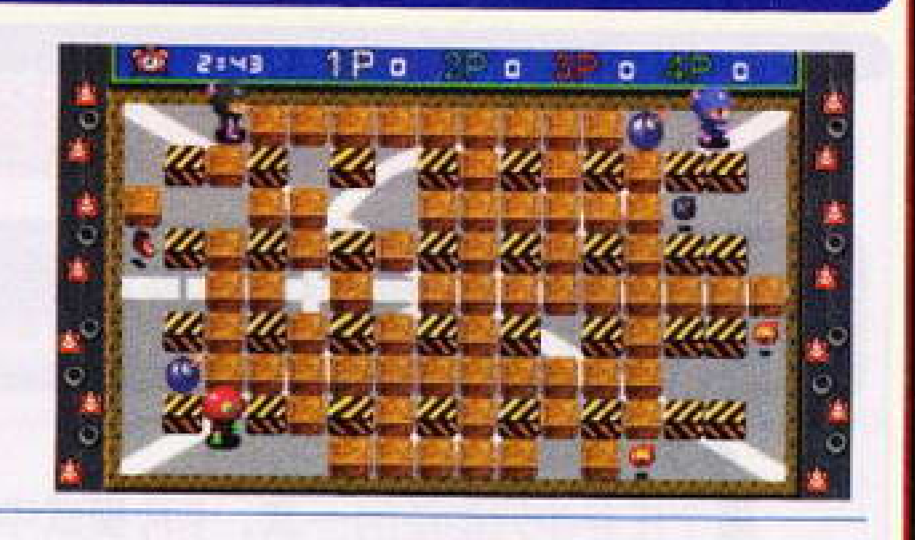
话梅杂志&3DM-SMV

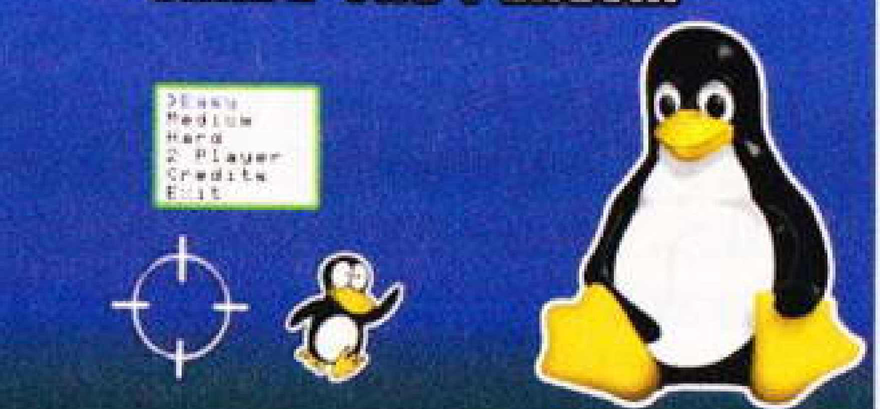
Your Might》这款游戏吧。游戏借鉴了《真人快打》中的诸多元素，猛一看还以为是款FTG。游戏开始后，玩家狂按×、〇键积蓄力量，当左边的黄色力量槽满的时候，按下L或R键，即可将面前的木板劈碎。不过初始版本问题不少，有时需要按START键重启游戏，选择角色时也容易死机。

相关软件速报

《Bomberman Arena》

PSP上的炸弹人同人游戏《Bomberman Arena》于10月17日推出V1.0版，已经能够支持1对1无线联机，能够选择8位不同角色，加入了瞬间移动和新的按键设置。





《Chase the Penguin》

打企鹅游戏《Chase the Penguin》于10月16日推出V0.5版，加入简单的AI智能、联机模式和制作者名单。游戏目前还相当简陋，作者计划在后续版本中加入时间、分数显示并支持无线联机。

《TCGS Invader》★★

这是一款仿《太空侵略者》的游戏，不过本作中的侵略者都变成了可爱的MM。游戏时用方向键、滑杆操纵角色左右移动，按〇键发射子弹。





《TTR》★★

PSP用赛车游戏《TTR》于10月15日推出V0.7b版，加入了新的声音和音乐管理、移动管理功能，修正了最高分显示、制作者名单的错误。游戏主菜单中按×键开始游戏，游戏时按□键退出，注意不要撞到其他汽车。

《48 Hour Pong》

国外网友Insomniac197用了48小时制作的这款3D游戏《48 Hour Pong》最大的特色就是它允许你去改变游戏中的东西(包括图像、纹理甚至音频)，这次3D版的升级主要改进了光源、反射，并加入新的菜单纹理，游戏音效方面也作了很大的改良。这款全3D的游戏可以改变视角，支持Wi-Fi传送个人得分，总体来说还是相当不错的。



经历了2G以后、组装记忆棒也开始向4G迈进。完稿前、网上已经有4G容量的组装记忆棒开卖，售价在660元左右，据说质量还不错，只是感觉价格有点高。最后给出本辑软件的下载地址，网址为http://pocket.levelup.cn/sp51.php?Platform=psp。

话梅杂志&3DM-SMV

火热秘技

秘技

PSP 教父 暴徒战争

美版 | 游戏原名 Godfather

◆实用秘籍

每个任务中只能使用一次，卡片模式中也一样。

输入	效果
在游戏中暂停，之后依次输入○、←、○、→、□和R	可以把所有枪支子弹全补满
在游戏中暂停，之后依次输入□、○、□、□和L键	获得5000元钱
在游戏中暂停，之后依次输入←、□、→、○、右和L键	HP全满



NDS 魔法工厂 新牧场物语

日版 | 游戏原名 ルーンファクトリー 新牧场物语

◆骑怪物穿墙法

首先在11点时主人公在牧场里，而且牧场中要有正在工作的怪物。之后在任意小时的50分时进入怪物小屋，睡一觉后第二天就能骑怪兽穿墙了。只要不关机、不让怪兽回小屋、不让怪兽被打死，可以一直保持此状态。当然由于是利用的BUG，所以有失败的可能。

◆乱吃东西的后果

当主人公的RP不足时，如果吃下失败料理的话，RP就会变为负值。如果吃下去的东西还不至于让RP变为负值，就不会发生这种情况。

◆失败的婚姻

与温泉女老板结婚的话，不但不能免费泡澡，就连花钱泡澡的权利也被剥夺了！作为游戏中的BUG，玩家就认命吧。

GBA 最终幻想V ADVANCE

日版 | 游戏原名 FINAL FANTASY V ADVANCE

◆终盘职业速成法

与以前推出的掌机版《FF》一样，那就是RESET游戏以后，遇敌的顺序也会RESET，利用这一特性可以快速遇到你想打的敌人。由于在无之世界有ABP高达199的ムーバー，但出现几率非常低。不过玩家在无之世界最后的存档点SAVE后RESET，那么那无之世界中遇到的第二场战斗必定是3只ムーバー！利用这个特点，完全可以按照“RESET→第一场战斗→第二场战斗→SAVE→RESET→第一场战斗→第二场战斗……”的顺序。多来上几个回合就可以拿到大量ABP了，而且获得的钱也相当惊人，所以完全可以用ぜになげ狂砸钱。不过反复RESET是会损害机器的，但是软复位同样有效！只须同时按下A+B+START+SELECT即可，无须关机！



话梅杂志&3DM-SMV

NDS 最终幻想III

日版 游戏原名 FINAL FANTASY III

◆快速击倒强敌



首先需要两人转职为可以使用具有慢慢石化效果的"ゴーレムのつえ"或"すべてのぼう"的职业，之后在战斗中让两个人同时攻击同一个敌人；在只有一个能使用"ゴーレムのつえ"或"すべてのぼう"人时，需要让这个人对同一个敌人连续攻击两个回合。这样的话基本上除了一些对石化有抗性的敌人外，大部分敌人都会被迅速击倒。

NDS 马里奥对大金刚2 迷你玩具之旅

美版 游戏原名 Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis

◆马里奥的挑衅



严格意义上来说这条不算秘技，在游戏中只要合上屏幕话。马里奥大叔就会发出叫声："Go Back Here!"、"You Are Big Monkey"、"I Love This Game"，听到马里奥在那里不停地挑衅大金刚还真是搞笑，那几句话就不用翻译了吧，相信大家都知道。

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6a，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择"地址表格"，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单"保存表格"，就可以在下次游戏时通过"加载表格"反复使用。

PSP 高达 沙场混战

日版 游戏原名 Gundam Battle Royale

◆游戏编号：ULJS-00083

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
TMain Weapons	0046CCCC	自动	直写	0x00000063	主武器无限弹药
Sub Weapons	0046CD64	自动	直写	0x00000063	副武器无限弹药
TH 0	0146D144	自动	直写	0x00000000	推进器发热度持续为0
SP MAX	0146CEEE	自动	直写	0x00000010	SP值满
TOTAL SCORE	01608074	自动	直写	0x0001869F	分数锁定99999

GBA 恶魔城 晓月圆舞曲

美版 游戏原名 Castlevania Akatsuki no Minuet

HP

02013270 03E7

金手指使用方法

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

MP

0201326E 03E7

金钱

02013284 0098967F

全魂

42013310 FFFF
0000007C 0001

全装备

420132A8 6363
00000068 0001

全道具

42013288 6363
00000020 0001



全敌人图鉴

42013394 FFFF
0000002E 0001

地图全开

420000AC FFFF
0000028A 0001

话梅杂志&3DM-SMV





《口袋妖怪 钻石·珍珠》版NDSL专用包

提供 LIKY

《口袋妖怪 钻石·珍珠》已经推出了半月之久，首周160万的销量可见其人气度之高。日前，由日本著名玩具周边公司Moritoys制作的《口袋妖怪 钻石·珍珠》版NDSL专用包也将于10月20日上市。此次发售的包一共有小火猴、苗芽龟、圆企鹅3款，售价为每个1575日元。

这款类似肩包式设计的NDSL专用包也可作为手提包使用。这款包的内部设计有专门装NDSL的口袋，包内的其他空间还能收纳一些诸如电源适配器等的小物。里面的小包被做成紧扣式的，这样看起来更加可爱，而且里面还增加了一个能装卡的小袋。

这款包外部采用材料是尼龙，内部采用的柔软的绒毛质地材料，中间还夹有能起到缓冲作用的PE垫，能够充分保护NDSL主机。













话梅杂志&3DM-SMV

网络化的《陨石大战》

提供 铭风

Q Entertainment是一家以另类音乐游戏为主要制品的游戏厂商，其在PSP上制作了《音乐方块》和《音乐爆破》这两个受欢迎的游戏系列，而其在NDS上的知名作品就要数《陨石大战》了，游戏那独特的世界观和新颖的游戏方式在推出后受到了不少玩家的好评。但游戏时间一长未免显得有些单调。


▲游戏的主要系统和NDS版相同。

不过游戏的剩余价值还是很不错的，现在厂商以《陨石大战》为蓝本，推出了其进军网络游戏界的第一款作品——《陨石大战在线》，游戏不但继承了NDS版的模式和玩法，还增加了许多新的系统，比如组队战。在对战的时候和朋友配合，利用各种妨碍对手的破坏道具和对己方有利的支援道具来互相对顶。当和朋友共同攻击时还能形成“友情连击”，让对战更加热烈。


▲虽然系统一样，但众多道具和组队模式让游戏更加火热。


▲以前游戏中那些由简单图形表示的星球人依旧会在游戏中出现。

现在各个平台之间互相移植的现象越来越常见了。换一个平台能让一个游戏受到更多玩家的喜爱也是一件好事啊。



《怪物猎人 携带版》提供TGS2006特别任务下载

提供 米格

Capcom于10月20日13时开始提供《怪物猎人 携带版》特别任务“愤怒的黑狼鸟”下载。

这次的任务“愤怒的黑狼鸟”是为了纪念2006年东京游戏展而专门制作的特别任务。

由于该任务可以通过在线集会所与朋友们一起联机挑战，所以没有下载到这个任务的玩家也能玩到这个任务。



▲下载任务“愤怒的黑狼鸟”。



▲任务委托人是“十字刀疤男”。



▲目标是讨伐凶暴的怪物——黑狼鸟。

话梅杂志&3DM-SMV



新宿的《口袋妖怪 珍珠·钻石》特别发布会

提供 马修



《口袋妖怪》是游戏界的一块金字招牌，首周160万的销量完全在预料之中，基本没有谁会为之惊讶。9月28日在日本的发售盛况难以想象，游戏大卖，印有新作LOGO的主机也跟着大卖，这次万花筒里，马修就给大家报道9月28日那天新宿高岛屋的发售盛况。

在发售前，就有日本某个《口袋妖怪》分售店会提前1小时发售的传言，如今传言得以证实，分兽店就是新宿的高岛屋。而高岛屋的这次特别发布会的名字也就直接叫做“世界最快得到《口袋妖怪 珍珠·钻石》特别发布会”。



▲9月28日一大早，新宿高岛屋门前排起的长长的队伍。



▲好大 的皮卡丘！

早上7点，到场的人数就已超过了500人，其中许多是小学便开始玩GB版的同“《口袋妖怪》系列”一起成长的年轻人，当然也不乏在校的学生。当问及他们选择《钻石》还是《珍珠》时，回答《钻石》的居多。活动开始前，主办方还介绍了一下以前的系列作品，并告诉大家，最新的《口袋妖怪》动画的TV版《钻石·珍珠》将由东京电视台在当晚7点首播。



▲本次活动的嘉宾，是日本常见的猥琐男＋美女组合。



▲8点整，游戏开始发卖， 全场上下立刻爆发出欢呼声。

发布会于8点准时开始，每周日放映的《星期天的口袋妖怪》节目的嘉宾山本博、秋山龙次、马场裕之以及中川翔子也出席了此次发布会，三个男人是机器人组合的成员，中川翔子则是当红的偶像明星，四个明星玩家的到场无疑让发布会的气氛更加热烈。当时钟指向8点整时，发售正式开始，嘉宾和顾客们立刻欢声一片，与会的顾客们开始陆续从嘉宾手中接过游戏。



▲第一个从嘉宾手中接过游戏的这位老兄，在9 月27日下午5点就来排队了。

话梅杂志&3DM-SMV



▲《口袋妖怪》远程对战，东京 VS 名古屋。


▲中川翔子不负众望，取得了胜利。

9点10分，WI-FI对战、语聊活动开始了，包括口袋妖怪销售中心以及东京、名古屋、大阪的口袋妖怪分售店的WI-FI连接开通，4名嘉宾也参加了比赛，并且和在场的观众展开了对战。对战中，中川翔子明显比机器人组合的代表秋山更熟悉《口袋妖怪》。远程对战时，全场在“东京加油”的加油呐喊中达到了高潮，最后，中川翔子还取得了远程联机对战的胜利。之后，4名嘉宾发表了自己的感想，而此时的到场人数，已经远远超过了千人并还在不断增加……


▲最左边的是主持人，中间三个戴着新作主角帽子的猥琐大哥便是机器人三人组合，最右边戴着皮卡丘帽子的可爱MM就是中川翔子。


▲与《口袋妖怪 钻石·珍珠》同捆发售的主机。

马修至今记得买游戏那天和铭风从下午就不断保持短信联系、询问几时到货的情景，不过和日本的销售盛况和玩家的热情相比还是相差甚远，作为国内玩家的我们，基本上无缘去感受那种热烈了，希望通过这段文字，能和大家一起回味感受一下新的《口袋妖怪》来临时的激动。



漂亮的“PIKAPIKA闪亮系列”掌机贴纸

提供 胧月

有没有觉得自己的掌机太过朴素？有没有想过让自己的掌机与众不同？那就给掌机化一下妆吧！

日本的Gametech公司在今年的10月16日推出一套掌机用的装饰贴纸，分为紫外线版和夜光版两个版本。紫外线版的图案以心和花朵为主，在光照越强的地方，颜色就会变得越加鲜艳；而夜光版贴纸则以月和星为主图案，由于使用了蓄光材料，所以在黑暗处可以发出微弱的光，这样在夜晚找机也方便了许多。





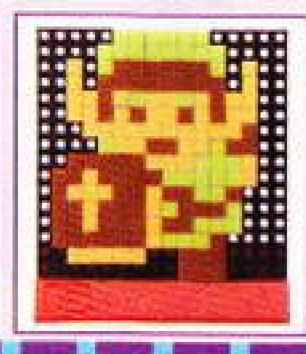
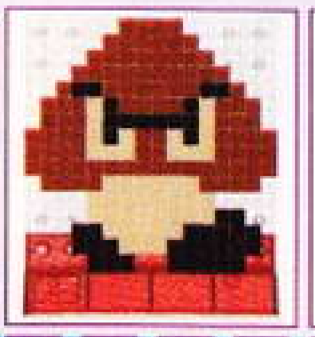


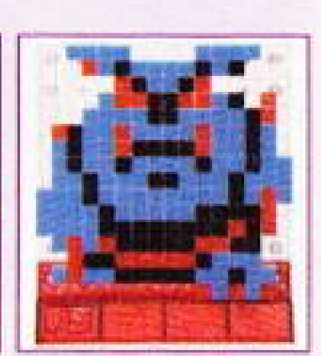
任天堂点阵拼装玩具

提供 胧月

前面曾经给大家看过中国玩家用EXCEL表格制作的任天堂游戏经典角色，怀旧风果然无处不在。近日，任天堂宣布将在2006年年底推出任天堂点阵角色的系列玩具。这套玩具跟我们童年时的拼装积木差不多，不过这套玩具附送的嵌板可以将我们拼出的成品牢牢固定，成为一件别致的装饰品。看看这些可爱的角色，可都是任天堂家的“名人”呢。





话梅杂志&3DM-SMV



最近在掌机上重温了《美少女梦工场4》后，顿然激起一阵萌感，所以此次决定和大家分享一些萌之少女图以及一些PSP壁纸，希望大家喜欢。

P.S.可以到以下地址下得书中的PSP壁纸：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1245



















10月中旬，信息产业部发布《关于保障移动电话用户资费方案选择权的通知》，根据通知要求，明年1月1日起本地网内移动电话用户可以在不改号的前提下自由选择话费套餐。这意味着全球通用户能够不换号转为大众卡套餐，由此也引发了大家对号码携带转网制度的猜想。看来，迟早有一天号码之间的壁垒会真正被打破。

本辑话题 TD-SCDMA 的国产迷雾

作为国产3G标准，TD-SCDMA从一问世就备受关注，更得到国家有关部门的大力支持。中国的3G牌照一直迟迟未发，也和TD-SCDMA相关产业链尚未成熟有莫大关系。然而，10月中旬，诺盛电信咨询公司发布的一份分析报告，却让人们对TD-SCDMA的真实身分产生怀疑。

诺盛称，根据国家统计局专利库的统计，与TD-SCDMA相关的专利总共有214条。诺盛将TD-SCDMA专利分为TDD和SCDMA两种。TDD专利分布中，以西门子占有率最高，达到21.6%，而大唐、华为、中兴则分别仅占12.2%、10.1%、7.4%；SCDMA专利分布中，中兴以24.2%占首位，而西门子以21.2%的占有率居于次席，大唐、华为则分别占15.2%、12.1%。可以看出，在TD-SCDMA专利中，国内厂商并未占绝对优势。

报告一出立即引起哗然大波，关于TD-SCDMA是否是真正国产标准的争论再起，甚至有人惊呼TD-SCDMA是挂着羊头卖狗肉。作为TD-SCDMA领头羊的大唐第一时间对此作出回应。大唐称自己在TD-SCDMA专利权数目上占有绝对优势，但由于算法不同，以及基于保密方面的考虑，所以暂不公开具体数字。而TD联盟的人员则表示国内厂商在TD-SCDMA专利占有率要超过50%。

其实，事实的焦点不仅是几家厂商的争风吃醋，关键在于使用TD-SCDMA标准，我们需要向国外厂商交纳多少专利使用费。专利费用一直是中国电信业的软肋所在。根据统计，在1G时代，我国付给国外厂商的专利费为2500亿元人民币，到了现今的2G时代更飙升到5000亿元人民币。如此高昂的专利费也制约了国内电信业的发展。由此国家才下狠心制定出自己的3G标准。只有TD-SCDMA中国内厂商专利占有率占上风的时候，我们才有筹码同国外厂商进行谈判。

如果在3G时代，我们还将重蹈2G时代高专利费的覆辙，那TD-SCDMA的存在意义又何在呢？希望TD-SCDMA不要成为某些大型利益集团的工具，成为阻碍国内3G进程的桎梏。

热辣新闻 中国首届手机多媒体大会即将召开

为推动中国手机多媒体应用行业的健康发展，“2006中国手机多媒体高峰论坛暨手机多媒体应用方案大赛颁奖典礼”将于11月1至2日在北京国宾酒店隆重举行。大会以“移动新时代，缤纷新生活”为主题，已经有近百家公司提交了手机多媒体应用方案。大会将通过组委会评审、短信投票等方式选出最佳方案，颁发最佳手机游戏开发奖、最佳手机娱乐软件奖等25个奖项。



《永恒国度》开始内测





全新手机网游《永恒国度》于近日开始内测，用户用手机登陆http://211.136.87.234/pingco/index.jsp即可下载客户端。游戏故事发生在艾泽雷拉大陆，神秘消失的神圣王朝雷拉帝国留下了大量遗迹、宝藏，并引起探险家们的兴趣。游戏有着浓郁的日式RPG风格，场景十分庞大，开放的地图有100多张。玩家可以选择圣战士、魔法师、神箭手三种职业，并能转职。除了传统的打怪、攻城等，玩家还能够进行副本探险、寻宝等。

万人斗地主 PK 大奖赛

喜欢玩纸牌吗？那就快拿起手机参加3G无限举办的“万人斗地主PK大奖赛”吧。玩家只要用手机登陆http://wap.3gmax.cn，下载《万人斗地主》游戏，即可参加比赛，与全国各地的朋友联网斗地主。在11月15日的淘汰赛结束后，会有2000人进入11月17日进行的决赛，最终决赛将于11月30日举行。大赛共设置四个奖项，胜利者将会获得移动充值卡等奖品。

话梅杂志&3DM-SMV

■新■机■看■台■

海尔 HG-A600



2900 元



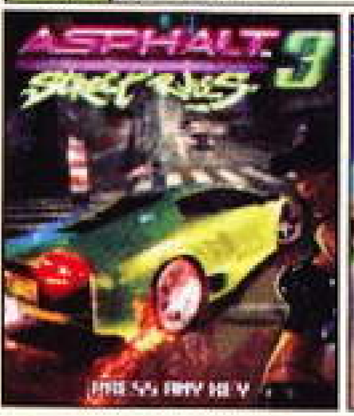
海尔HG-A600是下半年海尔移动的主打产品之一，采用旋转屏幕设计，分辨率达到320 × 240像素。另外，HG-600还拥有一颗200万像素的摄像头，能播放MP3、MP4，支持蓝牙、TF卡扩展。HG-600的游戏性能同样不俗，内置《环球赛车》等三款3D游戏，并能够下载。HG-600的最大亮点是内置电视功能，可以通过GPRS网络播放CCTV1等12个电视频道的节目。够炫的外形加上强大的性能，相信会成为很多用户选择HG-A600的理由。

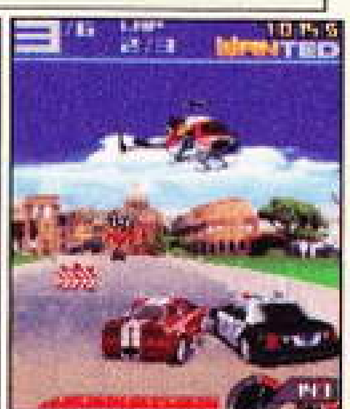
热辣游戏手机快报

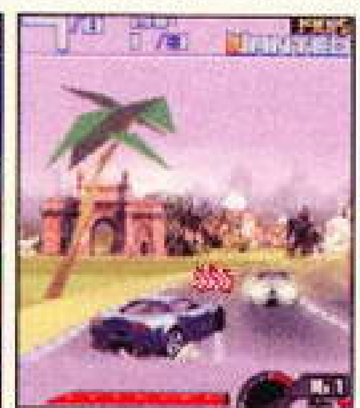
Asphalt 3 Street Rules

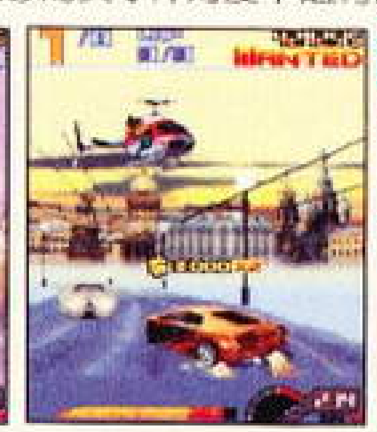
厂商	Gameloft	类型	RAC
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 C650 E1 L7／三星 X475 D500 D828 E818／夏普 GX20 GX30 等		
优点	系统丰富		
缺点	操作感略差		

手机上素质极高的赛车游戏《Asphalt》终于推出第三作，比起前两作，本作在画面和声音上有了小幅度提升。游戏有拉力赛、撞击赛等五种模式，总计十四条赛道。玩家除能够驾驶普通赛车外，还可以驾驶警车和摩托车。通过比赛玩家会赚到金钱，然后会出现更多的赛车、赛道以及美女，另外能够购买零件对爱车进行改造。









综合评分 9

厂商网站：http://www.in-fusio.com.cn

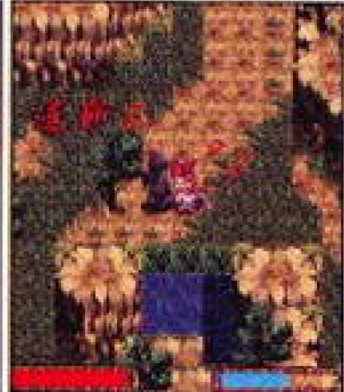
下载方式：移动手机登陆梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作冒险

一代妖姬 苏妲己

厂商	In-Fusio	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉V300 V501 V600 L6／索尼爱立信 K750C W700C W800C 等		
优点	故事颇有新意		
缺点	画面一般		

以古典名著《封神榜》为蓝本改编的手机游戏。狐狸精妲己受女娲娘娘之命去迷惑纣王，没想到反而爱上风度翩翩的纣王。于是女娲娘娘派出天兵天将攻破朝歌城虏走纣王，妲己为了救出心爱之人踏上征程。游戏中妲己能够积累斗气，蓄满后会放出必杀技"诸神毁灭"，另外攻击时还有一定几率发出致命一击。









综合评分 7

厂商网站：http://www.socogame.com

下载方式：：移动手机用户发送短信 BACK 到 8001871 下载

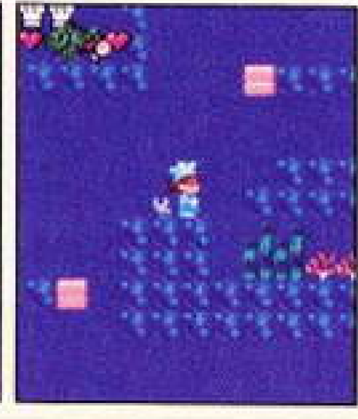
超级食神

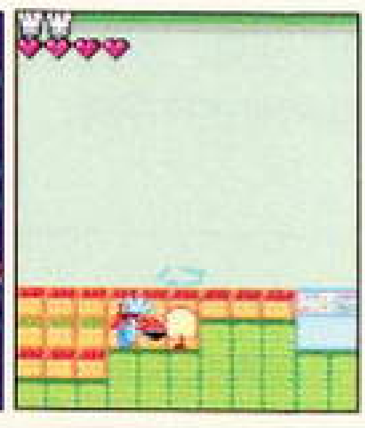
厂商	华娱无线	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V180 V220 V303／索尼爱立信 K700C K500C／松下 X800 等		
优点	风格清新，角色可爱		
缺点	流程过短		

风格清新的Q版国产手机游戏。邪恶大魔王再次降临地球，它不断制造垃圾食品，危害人们健康，小厨师嘉嘉勇敢地同魔王展开斗争。白菜、鸡蛋、瓶子等各种食品和厨房用品则粉墨登场，成为嘉嘉的敌人。嘉嘉可以使用的武器包括盘子、炒锅等，各有不同攻击效果，被打飞的敌人还能对其他敌人造成伤害。









综合评分 7

厂商网站：http://www.imy.cn

下载方式：移动手机登陆梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作冒险

话梅杂志&3DM-SMV

文 LEVEEN 编 胧月



猎人集会所

在"《怪物猎人》系列"里，所有怪物的任何一种攻击方式都设定有攻击力、威力、属性和眩晕值这4种项目，其中以攻击力与属性这两个项目比较重要，下面为大家献上详细的解说。

1.攻击力、属性

之所以将这两个项目放在一起是因为不少怪物的攻击方式都带有属性，其中攻击力是指当玩家的防御力为0的时候，猎人所受到的伤害量；当攻击附加了属性的时候，系统会根据玩家目前装备的相应耐性值来使伤害量增加或者减少。而最主要的猎人伤害量是通过下面这个公式计算出来的：

猎人所受伤害量＝〔怪物攻击力×攻击倍率修正 — （怪物攻击力×攻击倍率修正×系统显示角色防御力／系统显示角色防御力 +80）〕×（100－相应耐性数据）%

下面还是为大家列举一个实例吧(部分怪物的攻击属性资料将放在文章后面部分)，测试中采用全游戏中最为狠毒的怪物招数——红黑龙的飞翔冲刺(就是红黑开场动画过后的那次攻击)来为大家现身说法。在这里还需要说明的是此招数的"怪物攻击力为230"、该任务中的"攻击倍率修正"为265%，分别用麒麟S剑装一套和红黑龙一套各进行一次实验，具体情况如下：



(1)麒麟S装一套，算上武器和护符的修正共246的防御，龙耐性为3，将数据代入上面公式有：

〖230 × 265% — (230 × 265% × 246/246+80)〗×(100 — 3)% ＝ 150 × 97% ≈ 145

以下是实际承受攻击后的截图(仔细一点的玩家可以发现150的体力一共有25格，那么每格就是6)，和计算出来的基本上没有偏差，而我们也可以了解到，如果只是靠麒麟S那246的防御，那么角色还是摆脱不了被秒杀的厄运，不过由于这套装备发动了"全耐性+3"的技能，正是这个技能将我们从死亡边缘上拉了回来，所以大家不能小瞧耐性的作用啊。



(2)红黑龙装一套，算上武器和护符的修正共261的防御，龙耐性为－22，将数据代入上面公式有：

〖230 × 265% — (230 × 265% × 261/261+80)〗×(100+22)% ＝ 143 × 122% ≈ 174

话梅杂志&3DM-SMV



以下是实际承受攻击后的截图，结果是角色直接被秒杀了，红黑龙装 261 的防御就能让玩家不死，不过却得到了相反的结果，究其主要原因还是那 -22 的龙属性产生了巨大的影响。



2.威力、眩晕值

所谓威力，就是玩家进行防御操作后产生的动作反映，大家都知道，在可以进行防御的武器中，片手剑的防御性能是最次的，长枪是最好的，那么为什么会有这样的情况呢，其实在游戏中存在以下的设定：

档格时的动作反映一览

武器种类	威力 0～15	威力 16～20	威力 21～39	威力 40 以上
片手剑	稍微后退	稍微后退	大幅后退	大幅后退
大剑	原地不动	稍微后退	稍微后退	大幅后退
长枪	原地不动	原地不动	原地不动	大幅后退

这里需要大家注意的是人物技能「ガードド性能±X」发动的时候能增加或者减少怪物的攻击威力，以下是技能对威力的具体修正数据。

技能名称	威力的变化
ガードド性能 +2	−20
ガードド性能 +1	−10
ガードド性能 −1	+5
ガードド性能 −2	+10

最典型的例子就是水龙的铁靠山攻击，威力值为 40，无任何技能的长枪进行防御就会被弹开很远且要掉血，如果有「ガードド性能 +1」，那么威力值就会被修正为 30，这样一来既不会损血还能方便反击，所以说对于以“防守反击”为主体战斗思想的长枪来说这个技能是必不可少的。而“眩晕值”这项数据就更加简单明了：即猎人在受到攻击时所积蓄的气绝值，若在一段时间之内达到 100，那么猎人就会进入气绝状态。



全怪部分常用招数详细资料(亚种怪物资料数据相同)

怪物名称	招数名称	攻击力／属性	威力	眩晕值
大怪鸟	甩尾	35	30	20
	地上冲撞	65	40	30
毒怪鸟	甩尾	35	30	20
	装死起身反击	80	10	10
砂龙	甩尾	40	40	20
	身体撞击	50	40	40
雄火龙	甩尾	35	30	20
	火球	65／火	40	20
	地上冲撞	50	40	20
雌火龙	甩尾	35	30	20
	火球	65／火	20	10
	空翻甩尾攻击	75	40	40+ 强毒
电龙	全身放电	55	40	10
	电流吐息	80／雷	–	30+ 麻痹
	伸颈啄咬	55	40	10
水龙	甩尾	50	40	20
	侧身撞击	50	40	40
	水流吐息	65／水	–	20
岩龙	侧身撞击	40	20	10
	毒气体	20	–	10+ 睡眠
	甩尾	35	16	10
铠龙	甩尾	45	16	20
	侧身撞击	50	20	10
	猛烈冲刺	70	40	20
	爆炎气体	20	–	10
	火炮攻击	100／火	–	20
一角龙、双角龙	猛烈冲刺	55	10	20
	侧身撞击	50	10	30
	从地下突袭	60	40	2
老山龙	尾巴攻击	50	40	1
麒麟	普通冲撞	40	16	1
	Z 字冲撞	30	16	1
	前、周围放电	50／雷	10	30
	自身放电	40／雷	10	30+ 麻痹
黑狼鸟	猛烈冲	64	40	30
	甩尾	35	30	20+ 强毒
	火球	65／火	20	10
	空翻甩尾	75	40	40+ 强毒
黑龙	脚踩	30／龙	40	10
	火球	200／火	–	20
	蛇爬	200／龙	–	30
红黑龙	脚踩	30／龙	40	10
	飞火流星（直击）	150／火	–	10
	飞火流星(爆破后)	120／火	–	10
	前爪攻击	120／龙	40	20

攻击倍率修正除红黑龙和苍老山龙固定为 265%、220%外，其它怪物的数据均为：村长级 100%～120%、困难级 129%～179%、G 级 189%～240%。

话梅杂志&3DM-SMV



《口袋妖怪 钻石·珍珠》新精灵图鉴

伴随着《口袋妖怪 钻石·珍珠》的发售，《口袋妖怪广播台》也再次与大家见面了，而本次给大家的见面礼，是系列新作《口袋妖怪 钻石·珍珠》的图鉴，希望大家能喜欢。版面关系，本次就只给大家放上新登场的PM图鉴，精灵编号为全国图鉴编号。





















































































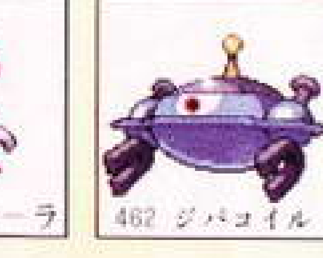
话梅杂志&3DM-SMV

429 ムウマージ	430 ドンカラス	431 ニャルマー	432 ブニャット	433 リーシャン	434 スカンプー
435 スカタンク	436 ドーミラー	437 ドータクン	438 ウソハチ	439 マネネ	440 ピンプク
441 ペラップ	442 ミカルゲ	443 フカマル	444 ガバイト	445 ガブリアス	446 ゴンベ
447 リオル	448 ルカリオ	449 ヒポポタス	450 カバルドン	451 スコルピ	452 ドラピオン
453 グレッグル	454 ドクロッグ	455 マスキッパ	456 ケイコウオ	457 ネオラント	458 タマンタ


459 ユキカブリ


460 ユキノオー


461 マニューラ


462 ジバコイル


463 ベロベルト


464 ドサイドン


465 モジャンボ


466 エレキブル


467 ブーバーン


468 トゲキッス


469 メガヤンマ


470 リーフィア


471 グレイシア


472 グライオン


473 マンムー


474 ポリゴンZ


475 エルレイド


476 ダイノーズ


477 ヨノワール


478 ユキメノコ


479 ロトム

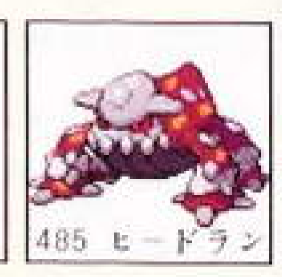

480 ユクシー


481 エムリット


482 アグノム


483 ディアルガ


484 パルキア


485 ヒードラン


486 レジギガス


487 ギラティナ


488 クレセリア


489 フィオネ


490 マナフィ


491 ダークライ


492 シェイミ


493 アルセウス

乙女の花园

Princess



小探“异端”

拆字与拼字

拆字，是诞生自广大劳动人民的通俗文化。自从父辈传下“米田共”的不朽典故，一直到网络流行、宅男横飞的今天，拆字之风愈演愈烈，并构成了一种独特的网络、动漫语言。拆字并不难懂，基本规则就是将一个汉字按照偏旁和部首拆成一个“词组”，如老资格的动漫词汇“口胡”（近年又进化成第三形态“口古月”），网络上流行的反讽词“弓虽”，以及本文中出现的“口我”等等。据无责任猜想，发明这些词汇的人有身为五笔高手的重大嫌疑，各位以后再看到他们的杰作时，可不要被唬住才好。

拼字则是拆字的“反函数”，最为常见的“煋”，即是“火星”二字拼合而成。从出现率看，拼字不如拆字来得流行。究其原因，一个拥有偏旁部首的汉字被拆成一个无意义的词组，毕竟比一个有意义的词组拼成一个实际存在的汉字要容易许多了。

ID：浅夏

年龄：19

持有装备：GBA SP、PS2、PSP、NDSL

喜欢的游戏：《最终幻想》系列、《传说》系列、《星之海洋》系列、《格兰蒂亚》系列、《王国之心》系列、《铁拳5》以及无论怎样都玩不好的ACT

喜欢的动物：狗狗、兔兔、仓鼠（敢情是紫枫铁杆一名）

爱好：画画

座右铭：快乐就好，做自己想做的事（犯法的除外），生活就是应该自由自在的。

浅夏：同学，你现在超时工作有加班费么？

胧月：（以单位为家的卡伦灵魂附体状）加班费？能为《掌机王SP》贡献自己的哪怕最后一份力量就是对我最好的奖励！

浅夏：—_—……

MM眼里的小编工作=炼狱？

浅夏：高中的时候曾经打算去你们那里做编辑的，现在想想还是算了。

胧月：啊，姑娘何出此言？

浅夏：（无视的状态）胧月为什么会选择去做小编呢，上岗难么？

胧月：寒你。这话说的，好像我们都是社会流浪青年一样。

浅夏：我们都是游离着的人呐。

胧月：小编工作虽然很辛苦，不过还没至于像你说得那么不堪。

浅夏：小编是最大的职业……最伟大……

胧月：不要说得那么委屈，我是平易近人的楷模。

浅夏：说实话吧，我觉得编辑真的是非常辛苦的职业。我猜你们吧，是没做编辑时疯狂地想做，抱着一腔热血去当小编了。于是，发现自己上了贼船……让我想起围城来了，是酱紫咩？

话梅杂志&3DM-SMV

胧月：还好还好，不算围城。我们又不是被逼良为娼的，虽然工作绝对不会有想象中的那么好玩，却也没你说得那么凄惨。

浅夏：结婚虽然没想象中的好，但是也不坏……是这种感觉么？

胧月：（—_—）这个么，其实，我没怎么结过婚……

浅夏：就是结婚没那么可怕啦，难道所有结了的人都想离？那是不可能的！

胧月：嗯，失望程度原本就是由先前的期望程度决定的。

恋声癖！偶不是同人女！



胧月：刚才的对谈吧，我感觉你总是一副很懂的样子哎。

浅夏：说明我人生这里了解的多，人生观、世界观都很成熟，不过平时还是萝莉的样子……声音太萝莉了，导致我没办法唱歌了。之前就练过《君は仆に似ている》，但是发现实在不适合我。所以最近打算去翻唱拉女神的《水之证》。

胧月：拉女神？女生喜欢拉克丝的，还真比较少见的样子。

浅夏：稍等一下，我妈要玩《CS》，我换台电脑。

胧月：呃……

（三分钟过后）

浅夏：继续话题吧，喜欢拉克丝是因为我是声优控嘛，只要是口耐（可爱）的我都控！

胧月：女生有恋声癖的话，应该会下载那些BL DRAMA听吧？

浅夏：我不是同人女。（—_—||）

胧月：我认识的基本上不是同人女就是腐女，今天竟遇着一个正常的了，何其感动……

浅夏：男女主角在一起才是王道啊！包子大人，石田大人，朴璐美姐姐，还有NANA桑，最高最高最最高！

胧月：（惊！）居然又遇到了不讨厌水树的女生……

浅夏：为什么要讨厌？NANA很可爱啊。

胧月：嗯，你不是同人女，应该区别对待一下。我的某朋友就一直厌恶水树，原因是水树总是上声优杂志的封面，抢了她家樱井13的地盘……

浅夏：—_—|||

这就是青春啊！

胧月：刚才关于令堂夺PC玩《CS》一事，我非常好奇呢。

浅夏：这个啊，我妈妈是《CS》的狂热粉丝，每天都至少玩上5个小时，连我这个游戏迷都自叹不如了。我爸爸也玩《CS》，而且是战网的管理员。

胧月：真是热血的一家……

浅夏：是啊，我也很奇怪。高三的时候，也不知道怎么的，他们就突然迷上《CS》了。然后一发不可收拾，什么《荣誉勋章》啊他们也都玩的。

胧月：爆一些料给我们吧，父母在玩游戏的时候有没有说话的习惯？很多玩家玩这种竞技游戏往往很激动。

浅夏：我妈妈倒是只跟队友说话，没有什么特别的。我爸有时会乱喊，比如“冲啊”，像真的一样……

胧月：嗯，那么当他们喜欢上《CS》后，身为玩家的你有没有感觉跟他们沟通起来方便一点了呢？

浅夏：差不多吧，其实开始我家人就不反对我玩游戏，妈妈有时候还会跟我玩FTG，这就是青春啊！

胧月：这就是青春啊！

（山谷中回荡：这就是青春啊……这就是青春啊……是青春啊……青春啊……）

话梅杂志&3DM-SMY



"超级玩家"栏目举办至今，达人们所挑战的的游戏几乎都是比较注重"动作"的。而如今终于有一款RPG游戏进入了"超级玩家"栏目，游戏挑战者到底有什么样的心得呢？让我们往下看吧。

《幻想传说》全程使用魔法通关挑战

大家好，我是蚊子，这次为大家带来的是PSP版《幻想传说》全程魔法通关的挑战。由于是使用魔法通关，所以必须收得魔法师阿琪后方可开始挑战，所以之前请原谅(－ －)当然，这是有一定条件限制的。

超级玩家：蚊子

经常出没区域：NDS专区、新闻专区

拥有掌机：GB、GBP、GBC、GBA、GBA SP、NDS、PSP

担任职务：曾经担任猪笼城寨区版主

1.HARD难度。

2.不使用恢复TP的道具。

3.不使用普通攻击，仅使用魔法。(不使用剑士，弓手，忍者三个职业、强制剧情时除外)

4.开始挑战后全程只控制法术师敏特，同样不使用普通攻击。

5.二周目，商店里购买继承道具和特技，省去了收集的麻烦。(－ －)

第一节 准备

因为不能使用普通攻击和恢复TP的道具，等级变的尤为重要，为了很好地提升TP最大值，必须先练级，把TP提升到尽可能高。特殊道具的分配上，魔法师和召唤师都是吟唱速度减半和TP消耗缩减的道具。我所控制的法术师装备的是全手动戒指和吟唱速度减半。准备好就开始练习，掌握魔法与魔法之间的连携就是挑战的关键，顺利时可以达到无伤的境界。最基本的配置方法是，巨大锤子→分子精灵→天雷强袭→巨大锤子。(以此类推)这样可以有效地控制敌方的移动，先牵制，再跟上致命一击。准备完毕，开始正式挑战。

第二节 挑战

难点1：过去篇莫利亚坑道，根据正常流程，等级不会很高，加上此处有10层之多，流程较长，所以想要一口气到最底层打败分子精灵还是很难的。所以一路上得靠多吃恢复TP的料理才行，买足所需要的食材吧。途中要多节约TP，遇上那种以魔法为主的杂兵队伍，必须快速地使用酸雨→中级魔法→四元素的召唤精灵一口气解决之，推荐使用水精灵和风系中级魔法，可以比较快速地把难缠的敌人主攻杂兵剔除。大约到了7层左右，TP开始紧缺，这时应该给敏特装备上逃跑速度提高20%的装饰物，很简单，打不过就逃嘛。9层之后，TP更加紧缺，敏特的技能，蓄力开始实用，因为敏特的TP几乎用不完，可以把多余的TP分给其他两位主攻的角色。终于来到了最后的BOSS，分子精灵的塌下。战斗开始后，召唤师不停地使用火精灵，魔法师使用风系魔法，而控制的敏特则多使用可快速的具牵制性的雾气魔法。TP不够用的话就多使用敏特的蓄力，就这样掌握时机的话可以做到无伤打倒分子精灵。

难点2：瓦尔哈拉战役，其实本来并无什么难度，但为了刺激，本次的条件是打倒所有平原上的杂兵，这样就变得难而有趣了，不过敌人大多是笨笨的物理系，所以只要善用魔法和控制TP便可以了。多购入恢复TP的料理所需要的食材，便可以出发去瓦尔哈拉了。一开始觉得没什么难度，一整个页面的敌人杂兵全灭了，然后发现自己的TP似乎没了(－ －)。等到天黑，恢复了TP后重新整顿，这下节约了许多，只要多用风系的大魔法就可以扫平杂

电梅杂志&3DM-SMV

兵。然后用敏特的蓄力来恢复TP，不过由于杂兵实在太多，还是需要再休息一晚上。如此往复，把杂兵消灭得差不多了，再休息一晚上，第四天一早就奔着BOSS所在地前进了，由于刚恢复过所以打这个BOSS比以往的几个BOSS都轻松得多，很容易就搞定了。

难点3：达奥斯城堡过去篇，地方虽然很小，但机关很多，有很多机关必须去打开，所以流程就变得长了，也是过去篇里最难的一个迷宫了。在吟唱时，用敏特的速唱型雾气和大锤子来快速地牵制剑士和僧侣防止被攻击到，被攻击到的话就一切都完了……然后使用风系中魔法对付僧侣即可。战斗到后期镜中世界时，TP已经消耗得差不多了，此时必须节约TP，最好的办法就是逃跑。最终战面对BOSS达奥斯。由于达奥斯的几个魔法和技能都是瞬间释放的，想要防御很难，推荐使用速唱型雾气牵制，然后使用分子精灵同样是牵制，用雷系大魔法主攻，如果不幸被达奥斯攻击到的话，不要慌，换一种打法。敏特使用护士，恢复全体的HP，克拉斯使用火精灵牵制达奥斯，同样用雷系大魔法主攻，对吟唱速度没自信的话就这样打。雾气→吟唱火精灵→吟唱护士→火精灵→吟唱雷魔法→吟唱雾气→雷魔法→雾气这样的轮回来打，总之要有这么几个元素，恢复，牵制，攻击，并不断轮回，做到以上几点，消灭达奥斯还是很简单滴……

最后的难点：达奥斯未来篇

这次达奥斯有三种形态，主要注意第二形态，其余两形态与过去篇的打法相同既可。牵制的魔法有雾气、火精灵、风精灵、各属性小魔法恢复的自然是护士咯。攻击的当然还是达奥斯所惧怕的雷系大魔法了。刚开战并不急着攻击，先玩玩他，不停地使用牵制技，让达奥斯先郁闷一会儿然后不失时机地搞一点大魔法，玩弄一下达奥斯，等他哀求我使出必杀的连续技后，就开始之前雾气→吟唱火精灵→吟唱护士→火精灵→吟唱雷魔法→吟唱雾气→雷魔法→雾气的传统打法好了，我认为差不多要结束了，不停牵制和雷系魔法，直至搞定，真是太轻松了……

后话：此次挑战只是为了让后人理解"原来游戏还可以这样玩啊！"这句话。希望广大玩家能搞出每种游戏的每种玩法，让"原来游戏还可以这样玩啊！"这句话千古流传。

软饼干：嘿，大家好，这次的嘉宾是levelup网站的一位元老级人物，超级猥琐男——蚊子。

蚊子：大家好，我是蚊子，多多关照。哇！好热闹啊，第一次在那么多人面前出现！

软饼干：你是怎么想到这个变态打法的呢？

蚊子：嗯，因为《幻想传说》(以下简称《TOP》)已经移植N次了，自己挑战过各种打法，所以自然而然地就给想到了。

软饼干：传说系列中《TOP》是不是你的最爱呢？

蚊子：那是当然！因为是最老的作品，自然最爱了，其他还比较喜欢《神话传说》和《永恒传说》。

软饼干：那《仙乐传说》呢？

蚊子：由于不是传统的单线战斗系统，所以我给无视掉了，只草草通了一次关。不过里面的正太法师我倒是蛮喜欢的哦。

软饼干：你是正太控吗？(－－)

蚊子：嘿嘿，正太总是那么有魅力啊……

软饼干：哎，这种癖好就不要拿出来炫耀了。对了，你觉得这次PSP版的《TOP》移植度怎么样，有什么特别的进化之处吗？

蚊子：移植度我觉得是120%，不但融合了PS版与GBA版的魅力，还修正了部分BUG，充分感觉到了骗子的诚意。

软饼干：全语音的感觉怎么样？

蚊子：鸡肋啊，我们要的是全程OVA动画！

软饼干：没记错的话《TOP》好象有动画版本。

蚊子：那才4集啊，我要全程的……

软饼干：不过我觉得那个配音还是不错的，听说战斗的时候女性角色叫起来特惨……

蚊子：套用别人楼下大爷的一句话："小伙子，晚上干那活时别太大声，吵得我睡不着了……"(当天晚上正用敏特通关呢)

软饼干：狂汗，大多数玩家喜欢《传说》系列，除了战斗外，很大程度上还是因为它的画风。你觉得系列，两大人设(猪股和藤岛)哪个更好？

蚊子：自然是藤岛啦！先入为主吧，没记错的话《神话传说》也是藤岛人设吧？

软饼干：你正好记错了。

蚊子：唉，老了老了……

软饼干：我这里有两箱脑白金，要不要拿去补补？藤岛的人设作品是《幻想传说》、《仙乐传说》和《深渊传说》。

蚊子：啊，真是获得不少常识呢。

软饼干：你故意说错的吧。你对马上就要上市的《风雨传说》期待度怎么样？

蚊子：现在是每月一款的速度发售，所以对既不是单线战斗系统又不是2D人物的《风雨》不报太大的期待，不过由于眼下没有游戏玩了，我想我还是会认真去对待一下这个只有28分的游戏的……

软饼干：《FAMI通》的分数那么低，还是等着看吧，那PSP上属于外传性质的《世界传说》呢？虽然现在公布的资料还不多。

蚊子：嗯，期待度满点，绝对入手Z版哦。

软饼干：呵呵，那最后有什么想说的？

蚊子：《传说》世界上有一种《永恒》的《神话》，《神话》的序曲是我们《幻想》出来的《仙乐》，如果有一天那个传说将《重生》，我想说那一定是《深渊》中的《宿命》啊！

软饼干：华丽的结尾，蚊子再见。

蚊子：各位88！

电脑杂志&3DM-SMV

掌门人



近来收到的读者来信中，好多都在信的结尾处关心小编的健康，这让小编们非常感动。天气冷了，就是为了大家的《掌机王SP》，小编会注意，同时也请各位读者在游戏和学习生活中不要忽视了健康哦。

刀面广告招租

马修新小编形象刀面开办广告招租业务，承接各种疑难杂症专科、XX学校招生、上门开锁、专业疏通厕所下水道、债务侦探等便民广告业务，恕不接待游戏及相关广告。该广告招租为马修私人业务，与《掌机王SP》、掌机王读者服务部及广告部无关。有意者请拔打广告招租热线——139-XXXX XXXX，联系人：马先生。（主编：以上广告招租为马修多日睡眠不足糊涂状态下所写，大家千万别信……）



上大学以后我终于存钱买下了一台PSP，于是乎，天天茶不思饭不想地打游戏，实在愉快。可是，没过多久，烦恼就来了，学校里同样玩PSP的人都是男生，而且都不相信女生会玩PSP，就算在一起交流，他们也都总是嘲笑我，说我只应该去玩像什么《泡泡龙》之流的所谓可爱、女性向游戏！我说自己常玩《天地之门》和《怪物猎人 携带版》时，他们说我骗人，女生不会玩这样的游戏的！简直是气死我了，难道玩游戏也要存在性别歧视啊！

杭州 梁晓丹

最近好痴迷《怪物猎人 携带版》哦，我觉得这游戏好耐玩，好有新鲜感哦，虽然我是个女孩子，但是我也很喜欢这游戏。现在我已经是大二的学生了，玩游戏会不会幼稚了点？周围的女孩看见我玩PSP都很吃惊，爸妈也老说我长不大，唉……

上海 邱晨辰

马修：玩游戏是绝对没有男女之别的，更不要去歧视玩游戏的女生。还有就是玩游戏也是绝对没有年龄限制的，人一辈子要学到老，玩到老。所以这两位MM玩家尽管放下心里负担玩游戏就是，本来玩游戏就是件快乐的事，对吧？

近期编辑部热门联机游戏 役满DS

某日，众编突发奇想，准备打麻将消遣。无奈没有麻将，只好暂时作罢。突然马修大吼一声："干脆用NDS玩算了。"于是拿出《役满DS》，准备找人联机对战，铭风与软饼干连忙应和。但可惜三缺一，众人又不想与电脑较劲，于是邀米格同玩，谁知米格冷冷说道："一帮赌徒……"再次作罢……就在众人悻悻之时，雷伊手持NDS路过，几人眼前一亮，大喊："来打麻将！"于是得逞。

开场几局平淡无奇，均以流局收场。四人开始急躁，其中以雷伊最为古怪，不停大吼"胡这张吧"、"拿去胡吧"之类的挑衅言语，但久久没人胡牌。正在他得意喊道："这张有没有人胡！"之时，铭风不慌不忙抬起头，慢慢地说："我胡了……"耻辱的第一局之后，雷伊企图力挽狂澜，狂吃狂碰之后，被禁止胡牌，但更不幸的是，他再次给铭风"点炮"……接下来的两回合，软饼干时来运转，连连胡牌，而"点炮"之人，依然是雷伊。于是"一人连点四局"的传说也就此诞生。马修也是奇人，几局下来不停地喊"好牌"，"就要这张"，但完全是虚张声势，数局下来完全不见他胡牌，堪称"光打雷不下雨"传说。不久软饼干再次转运，一牌落桌，只听两处胡牌声起，雷伊与铭风双双丰收，这便是"一炮双响"传说。一圈下来，结算分数，没想到最后一名竟然不是连点四局的雷伊，而是一直没有胡牌的马修，确实让人吃惊……本次联机麻将共创三个传说，只有铭风未创奇迹。

上次寄信时顺便写了投了交流空间的资料，并终于在46辑上登了，结果有一大堆的人加我QQ，交流掌机心得，还有人给我写信，居然有一个6月份来中国的日本男孩给我写信，而且中文写得不错，晕死！可惜这里面都没有一个女同胞。不过现在就要上高三了，就要没时间玩游戏了，郁闷……

张雅卉

软饼干：女玩家果然不出所料地抢手啊……

马修：看来我们《掌机王SP》真的有外国读者哦。

强烈鄙视PSP的《极魔界村》

一日，在宿舍看同学玩《极魔界村》，看他频繁地从内裤到白骨，差点笑扑。在侮辱完他的人格和智商、将他气得面红耳赤后一把抢过小P，想炫耀一下自己的ACT功力。不过这个让他痛不欲生的游戏果然够BT，我不断重复着"游戏开始→跳跃→踩怪→撞怪"这个过程，几次下来求生不得求死不能。刚想摔机泄愤，发现不是自己的，只能赶紧住手（坏了要赔的，好贵）。

于是同学也抓住机会，将我的人格、智商、背景和出身都给数落了。此时我另一个同学进来了，了解了事情经过后拿出了他的GBA，里面有初代的FC版《魔界村》。于是大家轮番上阵，但最好的成绩只过了第一关……真是太BT了！由于声音太大，吸引了众多宿舍的闲人，但尝试过后皆败下阵来，最后大家得到一个共识：这游戏是自虐用的！

长春 付旭

马修：赞同付旭同学，《魔界村》这个系列实在是难到变态！

软饼干：其实，"《魔界村》系列"还是非常锻炼游戏水平的——马修就是打游戏知难而退的那种人，同学们大可不必去理马修的赞同。

爆料之落魄的LIKY

表：某周末，众编去唱K，忽然发现路边一落魄之人蹲在路边，身前写着“求助”字样，此人竟然是LIKY！众编大惊之余，纷纷投出1元硬币，伸出援助之手……

里：某周末，众编去唱K，从烤肉店出来等待软饼干及其GF时，LIKY发现旁边墙下有“求助”字样，便蹲到字后面，并做可怜状，马修及时掏出相机，抓拍下这珍贵的瞬间。旁边LIKY的女友哭笑不得，路过行人则对围着LIKY的众编及家属投来奇怪的目光……



众小编大人近来可好？高三已至，吾命休矣。本想以高级文具一套为众小编大人回此一信，无奈身无分文。本辑《掌机王SP》所得乃纯属巧合，本人备战高考整理书柜时无意从小学五年级“小猪”中搜得十元，大喜过望已至疯狂于床上翻滚而下，于是灵光一闪，持钱至校前一书摊构下《SP》，如获至宝。余下一点二元购入信封、邮票各一份，如今才有幸回信于诸位，可喜可贺呀！哈哈哈……

广西柳州　邹靖

胧月：看来这位的确很有高考潜质，将“找到10块钱买了本《掌机王SP》，然后拿剩下的钱寄了封信给小编”说得如此生动，真是教人内心久久不能平静，震撼啊！为什么会有如此好的文章？我纵横“掌机王”办公室一年，自以为再也不会有任何来信能打动我，没想到今天看到了如此精妙绝伦的这样一篇文章……

马修：看来最近睡眠不足的不止我一个人……

自从进了高三，有时会感到莫名的空虚。虽然今年不会有很多时间来玩游戏，但我对游戏的热情不会变，对《掌机王SP》的支持也不会改变。还有一点，就是让我中奖，否则我就寄一盘我班数学课的实况录音来，此乃我有生以来听过见过最具杀伤力的精神攻击武器，曾使本人暂时失去阅读与书写能力。怕了吧？

上海　胡希晟

马修：一年的高三生活，说长也长，说短也短，咬咬牙忍一年吧，捱过这一年有的是时间玩游戏。

雷伊：马修的这番话好耳熟啊。

米格：如果你把你们数学课的录音寄来，我就把雷伊每天上班时唱歌的录音给你寄过去，杀伤力保证更大。

真郁闷，我买了不到一个月的GBM竟然被偷了，还有一张《黄金太阳》的卡，呜呜，真气愤，这可是我攒了一年的钱买的。那天我没吃晚饭就去宿舍准备破《黄金太阳》对战的连胜记录，没想到我的GBM消失在枕头底下了！我把整个床铺都找了，GBM还是连个影都没有，我十分伤心，我的GBM还没摸热啊……

我还有些问题想问，不知可否回答一下：1.当初我买GBM的价格为750元，还附赠一盘《黄金太阳》的D版卡，这个价位如何？2.为什么我的GBM的说明书上全是韩文？3.64M卡为50元，128M卡为100元，（都是D版的。）换卡20元，价钱是不是有些贵？

丹阳市　范强

马修：从你将GBM放在枕头下来看，可能性有两个，一是掉到床后面了，再好好找找；二是确实被人偷了，但应该是熟人所为，最起码他知道你有GBM且把GBM藏在枕头下——和你一起谴责偷机的家伙！不知道你的GBM是什么时候买的，不过价格还算合理；全韩文的说明书说明你的GBM是韩国版的；D版卡的价格嘛，感觉128M的贵了些，20元的换卡费用也贵了些。

小编们好，我有两台掌机，但实在是太可悲了，有了不敢玩，父亲大人有令，学习中如发现掌机，一律没收，并当场毁之，可怜啊！现在我已经进入初三，但总忘不了自己的最爱，可惜如今，非我愿也。想当初我攒完钱正要买NDS时，无意发现了NDSL，于是数月后，我有了第一台完全符合我要求的掌机，体积小，有触摸屏，色彩也不错，我是上天的宠儿！当暑假结束时，我又买了PSP——如今，NDSL、PSP正躺在冰冷的抽屉中，可悲啊！

无锡 曹晶

马修：唉，家家都有难念的经啊，有的玩家为没有PSP、NDSL而发愁，有的人为有了PSP、NDSL却因为客观原因难以玩到而发愁，有了主机又能玩到却又因为不知道选择哪个玩而发愁……曹晶同学，忍忍吧，真被父亲大人发现而当场销毁的话，那可就得不偿失了，留得青山在，咱就不怕没柴烧。

众编，天冷了，大家要加衣服。我有一个问题要劳烦小编们帮我回答一下，我的小P曾在1米左右的高度“自由落体”了一回，结果不读盘了，然后被我一顿敲打又复活了，结果在读UMD时就多了一些咔啦咔啦的声音，有没有办法修好啊？每次听到这种声音就特别扭，望指点迷津，十分感谢！

河北 王玉龙

马修：谢谢读者朋友们的关心了，其实在马修回这封信时，天气还热得要穿短袖衫呢。说来马修的小P也摔过两三次了，不过还没不至于读不出盘。PSP在读盘时都有声音，可能你的读盘声音太大吧？不过不影响游戏也没什么在意的。

LIKY：记得以前黑白电视、收音机这些老电器罢工时，拍一拍就好了，没想到现在有如此高科技含量的PSP也可以用这种偏法。不过大家还是不要模仿哦，毕竟“敲打修复法”的偶然成分太多了。

最近表弟生日，决定送他一盘《OG2》，正好姐姐在外地，于是就是电话联系她，以下是对话内容：

我：姐姐，能帮我买一盘《超级机器人大战OG2》么？

JJ：啊？叫什么？《超级医学会大战》？好奇怪。

我：（不知道她怎么会听成这个）《超级机器人大战》！

JJ：哦，《超级机器人大战》。

我：OG2。

JJ：OT2

我：G！

JJ：T！

我：G！

JJ：T！我是说T呀。

我：A、B、C、D、E、F、G的G OG2！

JJ：哦，知道了。

不久，她回来了，竟帮我买了盘D版的《OG2》动画片，唉！晚上，我在想，如果我上次和她讲《SD高达G世纪DS》的话，她会不会听成“SD高达其实是鸡”的意思……

上海 施培毅

LIKY：你的姐姐也够强的，既然给带回了动画片，那就看一看呗。（笑）

马修：按照我的经验，问题是出在你或你姐姐的电话上了，要不就是信号不好，通话时杂音太大……



各位《掌机王SP》的阿编们，我是《掌机王SP》的忠实读者，虽然家里有两台电脑，十几部好的PC游戏，但自从结识了《掌机王SP》，才知道小小掌机竟然别有天地，尤其对PSP、NDSL这两款次世代掌机产生了极大的兴趣，这两款精美无比的掌机简直是艺术品，我也很希望拥有它们中的任何一个。但父母对我的资金管理十分严格，一个月只有50元，即使不吃早饭，一个月也剩不下35元，这样积累就是等电脑CPU开发到奔10，我也不够买PSP或者NDSL，我真希望能像每辑中奖者那般幸运与幸福。

西安 胡真

马修：感谢我们能让你认识到掌机的精彩，能否中奖当然是看运气，不过你自己也尽量攒钱吧，不过不要不吃早饭哦，不然为了买游戏机耽误了健康就得不偿失了。PS：阿编这个称呼很特别，不过听起来很像某个“人物”哦。

首先感谢铭风在“掌门人”栏目中回答我的问题，那些休闲游戏除了PSP的《乐可乐可》外全部已经购买！（其实就是NDS的《为你而生》和GBA的《旋律天国》两款，哈哈……）下面我还有问题，最近我160元收购了《塞尔达传说 四支剑+》的正版二手碟，但不知是否有线可以把NGC和GBM连接起来，如果有，多少钱？是否一定要4个人联机才有意思？

北京 杜江

马修：铭风推荐的那些都不错吧？呵呵。马修去任天堂官网看下，目前还没有支持GBM和NGC通信的专用联线，不过官方没有不等于市场上没有组装货卖，去游戏店问问吧，有的话组装线也就是十元二十元的价格。

告诉小编们一个好消息，我妈妈最近非常迷《数独》，她已经把我的《数独1・2》玩烂了，所以我把NDS上的《数独DS》给她玩，没想到妈妈一见倾心，玩得如痴如醉，现在连我自己玩都成问题了。高兴的是，我如愿地把我的NDS地下工作转到了地上，实现了历史性的转变，所以说我是很高兴的……（身后妈妈拿着NDS说：“真好玩，你就安心地学习吧，NDS我替你‘保管’。”我哭死的心都有了……）

黑龙江 陈瑞龙

马修：陈玩友真是本辑的幸运学生玩家哦，其实大家只要把握好学和玩的尺度，一般的父母还是可以沟通的。如果不行，也可以参考陈玩友的方法哦，被父母拿着玩也总比放在抽屉里落灰好。

一天下午，新买了本《掌机王SP》。上化学课时，由于受不住它的巨大诱惑，于是偷偷拿出来看。看得正兴起，顿然发现老师已在桌旁（老师难道学过轻功么）。于是乎我本能地将书往抽屉里一扔，但事已败露，老师二话没说，就使出他那招“飞龙探云手”一把伸进了我那书堆如山的抽屉。不多不少，不偏不差，就拿了一本书出来——《掌机王SP》。Oh！My God！我忘了剪下印花了，我的大奖啊……只见老师面带阴森的微笑，拿着书上了讲台，用他那诡异的声音说道：“在我的课堂，发现看课外书的，一律没收，不予退还。（某人当场石化）但以前我没说过，这次就不算，下次……”说完将书拿了回来（幸亏偶是新生，汗）。嘿嘿，我的大奖又回来了，我的NDSL，我的PSP，我的……啊……

广西 郑森泉

雷伊：貌似很多学生朋友都写信来表示自己上课有偷看《掌机王SP》的习惯，以前的“掌门人”中也曾出现过类似的情况，小编们也已经指出这样的现象并不可取。你的老师明明是个通情达理的人，也把书还给了你，不过最后还是被你用“阴森”、“诡异”来形容，也真是够惨的……

马修：如果不会用“障眼大法”把你偷看的书、偷玩的游戏机变成课本或电子词典，那么面对这些有轻功、千里眼、顺风耳、飞龙探云手等的老师，就一定要多加小心了。

龙岳 VS 胧月

说一件趣事，刚开学的时候，我们班来了一位帅GG，名叫张龙岳，大家都戏成他为“张震岳”，我无语了。过了一阵子，我发觉……张龙岳、张龙岳，怎么有点熟悉呢？啊！胧月！

广西 颜建宁



软饼干： 哈哈，不知道哪位读者和我重名，另外，关于胧月的小编名字还有一段典故呢，但由于太猥琐了，就不公开了……嘿嘿。

雷伊： 哪段？好像关于胧月小编名字的猥琐典故很多呢。

马修： 难道是软饼干刚来时一直把某很专业的美编MM当成胧月的那件事？

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、28、31、34辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～44辑、46、47、48辑、50、51辑，每辑定价8.8元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

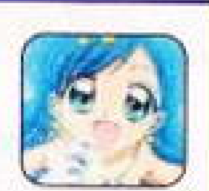


《论坛互动》是一个通过 levelup 论坛与读者进行互动的栏目。每个玩家都有自己的一片天地，每个人都有自己的故事和奇思妙想。把它们写到论坛上，和其他志同道合的掌机玩家们一同分享，《掌机王SP》及 levelup 论坛将帮你 Show 出你的精彩。

丁贝莉也玩NDSL


图片提供：Affair

小强参战《口袋妖怪》



楼主：东谷小雪

这次的《口袋》里有只挺讨厌的妖怪，那就是臭屁鼬猪，那叫声简直就和放屁一样！所以抓了一只待凑图鉴之后就放生了，免得污染环境。

不过，众所周知蟑螂这东西生命力极强，速度高，攻击力大（对某些人而言），属性：虫＋毒，附加威吓。如果蟑螂把加入了《口袋妖怪》，那肯定也只十分强劲的妖怪。

第5楼：日月精灵

那蟑螂的特攻应该比物攻高数倍！

第7楼：shanghaiwky

蟑螂要加入的话，一定是个防御和特防种族值都200的神兽！

第9楼：lyndon

从某些方面看，小强的属性也可以是：虫＋恶。

第10楼：Gamgle

太可怕了，蟑螂加入《口袋妖怪》肯定会吓走一大批 MM 玩家的。任天堂不可能做这种傻事。

海文点评：

这种黑黑的、硬硬的、油亮亮的，喜欢阴暗的、狭小的、潮湿的地方的速度很快的生物确实很可怕，尤其是它们有时会冒冒失失地飞到人的身上！

玩PSP请注意用眼卫生



楼主：POPN

打PSP的时候一定要姿势正确哦！我买了PSP以后，老是躺在床上打。最近照相的时候发现眼珠都有一点点移位了，不知道有没有办法挽救呢？

第5楼：奥路菲

你怎么躺的？换另一边躺不就好了。

第17楼：死亡是蓝色的

买掌机就是为了能随时随地地游戏。LZ的想法不错，就是做法欠妥。如果眼睛向一个方向移动，就换另一个方向躺着，让它们再移回来。

第32楼：阿斯兰的世界

个人觉得PSP很伤眼睛，尤其是晚上周围一片漆黑的时候，拿着PSP躲在被子里看电影。

海文点评：

不要躺着打游戏，不要在晃动的车辆上打游戏，打游戏的时候请保持室内明亮，每进行一小时游戏请休息十分钟，这些是保护眼睛之常识。

SD卡也能中病毒？



楼主：天空的一滴血

SD卡中了病毒，文件删都删不掉，删掉了下次还会出现，格式化也不行。

第6楼：不语

不可能的，最多就是卡里文件带毒，但它不能发挥作用。

第15楼：玉宇无尘

电脑先杀毒，然后再格式化SD，我的SD卡就是这样清除那些病毒的！再说SD卡有病毒也不会对NDS有影响。

海文点评：

电脑上的病毒仅作用于电脑，它们会自动感染SD卡这种“可移动磁盘”，以传染到下一台电脑上，但这些SD卡上的病毒不会对NDS有什么影响。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点、语序、网络词汇等。
levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



宝贝计划



本辑为大家带来的是最近大为热门的成龙大哥新作《宝贝计划》，电影围绕一场“宝贝”绑票而展开，成龙改行当上窃匪却不幸成为“奶爸”，顺带还得四处躲避黑帮老大的追杀令。对于平时没有时间走到电影院好好观看本片的玩家，现在就来下载到掌机中一睹为快吧，PSP和NDS都有份！

片名：《宝贝计划3》(Rob-B-Hood)
机种：PSP／NDS
格式：PMP-AVC／DPG
大小：348MB／247MB
下载地址：
http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=33



这次的“宝贝计划”大走可爱路线，表现了更多温馨感人的场面。成龙大哥也一改往日正义的形象，成为一个嗜赌的不孝小偷。本片继承了大哥的本色显得更加活跃！“宝贝”是本片的重点，由此所带来的特色也成为了本片重点。在片中这几个方面都表现得很感人，让你不禁被故事吸引，被剧中情节所感动。故事还等着大家去体会，而现在要为大家讲述“宝贝”里的真情。

亲情

亲情在片中表现得最少，但却最贴近生活。片中的父母对救助宝贝的三人所给予帮助也很好地体现了宝贝对于他们的重要。而父母对宝贝的寄望则搞笑似的体现在了宝贝的名字上，看似调侃却包含一片深情！因为宝贝的出现，大哥改变了嗜赌成性的糜烂生活，古天乐也改变了糟糕的夫妻观念。而他们也在照顾宝贝中学会了很多做人的道理，从而改变了人生！其中一个贫困的多子女家庭又向我们述说了大哥想表达的亲情：“血汗读书钱并不能换来一个好儿子”。最后望着中风的父亲，和自己家里的兄弟姐妹，也许做个好人就是一家人幸福生活最简单的亲情体现！就如高园园所说：“从这一秒开始改变并不晚，永远都不晚！”故事所要表现的最大道理其实就是这种真情了！

爱情

片中的爱情非常纯朴，而正是因为纯朴才体现了可贵真情。蔡卓妍扮演了古天乐的老婆，一个楚楚可怜常被老公骂得抬不起头的角色，而老公对她的感情也在他三句话一个离婚中体现了出来，“对不起”成了她的口头禅。后来由于宝贝的存在体会到真情可贵的他还是对她说出了真心话。这样的场面其实不需要太多语言，用心去感受吧！

而大哥就更不走运了，人到中年却没有女友，正是因为宝贝的出现才让女主角对大哥的爱心有了好感，虽然到最后他们都还没道破彼此爱慕的情愫……不过讽刺的是最后蔡卓妍和老公的180度转变似乎由严肃转为了轻松，对于爱情，其实只要双方觉得幸福就好了！



友情

友情也是体现了宝贝魅力的元素，友情主要还是体现在古天乐、大哥和元彪身上。古天乐和大哥的友情我想并没有用过多的语言来表述，从他们偷盗时完全统一的动作和完美无间的配合我们就可以看出他们俩的友情了，而宝贝更是他们友情的升华点。为了哄宝贝的作战，为了救宝贝的大战，友情就这样简单地体现在他们身上！而大哥和元彪也可以说是警察和小偷的关系，当然元彪是一直把大哥当朋友的！友情和爱情在宝贝的故事里都不是重点，不过正是因为三者的巧妙结合，才在片中汇成了一条完整的直线，而它们就是“宝贝”里有着深刻意义的内涵了。

在成龙式的功夫片，本片可以算是另类了。在大哥多次试图转型不单靠功夫路线以来，今天这个特别的“宝贝”却让人看到了大哥更加赋有特色的表演，也许这也是为什么本片成为威尼斯影展上特别邀请的非参赛作品了！



热点大家谈

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

9月28日，有怪物软件之称的《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售了，首周160万的销量完全不出人们的预料，从《口袋妖怪》的一路发展来看，首周卖不到100万才是怪事。也许这种现象本身就够怪，毕竟很多名气响亮的作品都把100万当作一个奋斗目标，而《口袋妖怪》却……我们暂且将之称为“妖怪现象”，接下来请大家就《口袋妖怪》本身和这种“妖怪现象”来展开讨论吧。

《口袋》集成了很多要素，而且游戏性很高，就算没有很好的画面也能大卖。

yeyu198662

《口袋》已经成为种文化了，不管你是不是喜欢，都不得不承认《口袋》是个传奇！

tctc

简单、有趣、耐玩完美的结合体，而且有强大的品牌效应，它想卖得不火都难啊！

jameslxy

加入妖怪世界的人数正在不断增加，而且随着年龄的增长，当时玩D版《红·绿》、《金·银》的我们也开始买Z版《钻石·珍珠》了，其实中国是一个很大的市场的说……

平底锅

“妖怪现象”是属于自然现象，看看以前的销量就知道。虽然它不可能一直继续下去，但是就正统作品来说，下几作是不成问题的。但久了人们就会厌倦，因为任天堂的创意并不是无限的，看看这一作新加了几只口袋妖怪就知道啦。

人犯

有人说《口袋》是骗钱的游戏，但为什么还是有那么多人甘愿“受骗”呢？这难道还不能说明问题么？口袋文化和口袋精神是不能被替代和磨灭的！

黄金太阳

记住了，首天100万的原因是——它是“口袋妖怪”，它是Nintendo的游戏，就是这样！

bobxu

现在《口袋妖怪》已经成了NDS玩家的标志了。

鬼流旋影

这个游戏自GB时代起就有很多亮点，最大的就是可以联机交换精灵和对战，（不然干嘛同时出三四个版本？）以该题材改编而成的动画片也具备一定的影响力！

PCplayer

绝对好玩的游戏，从小玩到大的游戏，没有止境的游戏！

bulinjun

《口袋妖怪》应该算我玩的第一个掌机游戏了 从动画到游戏都算经典，我相信很多人都是和我一样先接触它的动画然后玩的游戏。所以啊，它首周过不了100万就对不住支持他的FANS。

kidd68

因为是《口袋妖怪》，所以100万。

苍月の十字架

其实《口袋妖怪》能热卖在很多人是情理当中的，对于一些大年龄的游戏者来说也是很好的休闲娱乐方式。

1怪物1

大概这就是国民级别游戏的影响力吧，就好像过年大家都要习惯性地聚在一起吃团员饭一样，真正在意饭菜里有多少营养、多么好吃的又有多少人呢？能玩到就是最幸福的事了。

yayayaya

《口袋妖怪》是通信功能利用最佳的游戏，游戏就是要许多人在一起互动才有趣。《口袋妖怪》在第一作就已经是神作了，几乎拥有RPG游戏所有的优点，当然是所有掌机玩家的必玩之作。

厄洛斯

《口袋妖怪》有可爱的宠物形象，清新的画面，还有通讯交换这些卖点，看似简单而又缜密的系统……这么多优点的游戏，不成功，我倒觉得奇怪了。

samchen0079

没玩过《口袋》，不过首周160万的销量只能用“恐怖”来形容……

zwk999

《口袋》是互动和收集育成要素的完美结合。

掌上一害

《口袋》对我来说就是一个梦，我愿生生世世都活在这个梦里，永远不要醒来！

gongxiaoso

没有什么特别的原因，但一拿起NDS就自然而然地玩起了《口袋》！

IVANJHOSUA

本辑热点话题

天地之门2



《天地之门》因其独特的系统和古色古香的中国风曾受到众多国内玩家的喜爱。10月19日，续作《天地之门2》的中文版和日文版同时推出。本辑就请各位朋友用简短的语言聊聊这款游戏《天地之门2》以及该游戏中文日文版同步上市的现象。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在10月26日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

话梅杂志&3DM-SMV

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第49辑大奖揭晓 52名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

一等奖1名：PSP

丹阳市　　戎杰



二等奖1名：NDS Lite

海盐市　　周奇

四等奖50名：高乐高营养饮品

上海市	陈宏	广州市	龙嘉杰		
江阴市	陈梦天	佛山市	罗文华		
广州市	冯付	上海市	那尔保勒		
南京市	冯一超	鞍山市	潘洋		
鹿泉市	高涛	武汉市	裴守意	苏州市	谢胤
广州市	郭文欣	长春市	浦京泽	北京市	杨滨
厦门市	洪晋凯	上海市	荣志明	台州市	杨杰
唐山市	贾俊伟	宁波市	沈佳园	上海市	杨莹
广州市	焦健	洛阳市	史诗吟	襄樊市	曾青
吉林市	荆心	扬州市	孙嘉星	保定市	张洎
柳州市	蓝镝	青岛市	孙康庭	齐齐哈尔市	张珂
天津市	李程	贺州市	覃宏宇	上海市	张卓栋
广州市	李劲	郑州市	佟琳	呼和浩特市	赵琛光
广州市	梁家淇	三明市	王怀洪	哈尔滨市	赵泽松
海口市	林书超	福州市	王轩	无锡市	郑淡宁
中山市	刘结明	上海市	王易	乐清市	郑浩洁
韶关市	刘俊	贵阳市	吴畏	湛江市	周伟升
三河市	刘欣	信宜市	吴贤森	上海市	周晓东

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

话梅杂志&3DM-SMV



从本辑开始，"交流空间"栏目除了保留一贯的玩家资料外，又加入游戏QQ群的相关介绍，目的就是为了让更多的玩友能方便地互相交流。





姓名：邵淑英　　昵称：口袋迷
性别：女　　年龄：15

拥有掌机：GB、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《星之卡比》、《牧场物语》
地址：湖北省十堰市东风模具厂退休办
邮编：442025
Email：cljj234@126.com
电话：0719－8220553
QQ：494685251
想说的话：喜欢《口袋妖怪》的人给我写信吧。

姓名：张莹智
性别：男　　年龄：19

拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《洛克人 Zero》、《逆转裁判》、《机战》
地址：吉林省长春市人民大街7855号飞行基础训练基地学员一旅四队六班
邮编：130022
电话：13756693867（短信欢迎）
想说的话：永远支持《掌机王SP》！祝小编们工作顺利，天天加薪，赏我一台PSP吧！

姓名：高志强　　昵称：菜鸟我最菜
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：S·RPG、SLG、A·RPG
地址：上海市松江区二中初级中学初二（4）班
邮编：201600
QQ：472703495
想说的话：我承认自己是青蛙，是只玩着游戏想着天鹅的青蛙。

姓名：谈进德　　昵称：T哥C
性别：男　　年龄：20

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《游戏王》、《机战》、《光明之魂》、《指环王》等
地址：广西柳州市乐群路南一巷50号
邮编：545005
电话：2168856
想说的话：希望全柳州的玩家组成一个掌机王联盟，联机游戏就一定要随时随地地进行。

姓名：杨春辉　　昵称：掌机无敌王
性别：男　　年龄：－

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《幻想传说》
地址：黑龙江省富裕县实验中学高一五班
邮编：161200
想说的话：《掌机王SP》我刚买3辑，希望这次能赶上抽奖。另外祝《掌机王SP》越办越火。

姓名：刘超　　昵称：D·S Chao
性别：男　　年龄：19

拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《火焰纹章》、《机战》、《龙珠》、《怪物猎人》
地址：吉林省长春市吉林大学应用技术学院
邮编：130021
QQ：513258012
想说的话：希望能有志同道合的朋友和我一起联机，祝小编们天天开心！

姓名：邓琛　　昵称：蓝
性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《塞尔达》、《圣剑传说》、《马里奥赛车》、《口袋妖怪》、《龙珠》
地址：宁夏银川市兴庆区湖滨西街银湖巷2号银湖花园1号楼401
邮编：750001
电话：13469587716
QQ：295366616
想说的话：我想和大家交个朋友，快加我Q吧！还有，祝各位小编身体健康，工作顺利。哦，对了，喜欢《塞尔达》和《圣剑传说》的朋友快加我哦！

姓名：谭卿　　昵称：苍真
性别：男　　年龄：14

杂志&3DM-SMV

拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《恶魔城 晓月》、《恶魔城 苍月》、《牧场物语》、《迷失蔚蓝》、《口袋妖怪》
地址：江苏省淮安市清河区繁荣新村2幢203室
邮编：223001
电话：0517－3906823
想说的话：希望中个NDSL，天渐渐冷了，小编们保护好身体，注意别感冒。祝《掌机王SP》越办越好，最好是二等奖NDSL有N台，嘿嘿。

姓名：李梵　　昵称：苍の龙
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：iGBM
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《银河战士》、《机战》、《星之卡比》、《洛克人》
地址：江西省南昌市贤士二路257号601室1单元
邮编：330006
QQ：514042433
想说的话：现在的《掌机王SP》怎么没了“这里并非上演神话”这句话了呀！

姓名：彭少飞　　昵称：绝
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GB、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《塞尔达》、《机战》
地址：广东省信宜市信宜中学高三28班
邮编：525300
QQ：443683684
想说的话：该玩的时候痛痛快快地玩，该学的时候踏踏实实地学。

姓名：王文翌　　昵称：雪人
性别：男　　年龄：25
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》、《三国》、《乐可乐可》
地址：大连市中山区滨海中路9号老虎滩海洋公园珊瑚馆
邮编：116013
QQ：215848057
想说的话：刚刚成为掌机一族，而《掌机王SP》却早已阅读多辑。它的全彩页设计，精美礼品，掌机大奖再加上惠而不贵的价钱，让我爱不释手。因为工作忙碌一直没时间参加抽奖，这次的信邮得也蛮晚，不知道还有没有机会？（^_^）我的女朋友也是个游戏爱好者，但为了我，她舍弃最爱的NDS，努力攒钱给我购买了PSP，所以，我极希望中个NDS，来圆我女友的梦！祝小编们工作愉快。

姓名：Killua Soul　　昵称：K'
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：所有ACT、A・RPG、FTG
Email：killua-soul@163.com
QQ：54521390
想说的话：让我们将ACG事业进行到底。By the way，想找人切磋画技……

姓名：沈永祥
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBC、GBA、NDSL
喜欢的游戏：任天堂的许多作品
地址：福建省厦门市集美区杏林宁静园7号502室
邮编：361022
Email：syx200@21cn.com
QQ：47371205
想说的话：我就要离家去读书了，只能节假日才会回来，希望各位玩友在节假日与我联系。此外，我的《马车》FC是270656－277851，ID：SYX，中等水平，希望《马车》爱好者能够加我，切磋技艺。

游戏QQ群专栏

群名：中国掌机梦之队
群号：20785717
管理员：唐凯，开心，水月遥。

简介：本群是专门讨论掌机游戏的专用群，目标是成立中国第一支掌机战队，欢迎各位资深雄厚的顶尖掌机玩家来加盟本群，同时也欢迎各位掌机菜鸟来加入本群求助。目前本群内只有44人，您的加入会给本群创造出无尽的欢乐。

群主留言：天下玩友是一家，喜欢掌机的朋友都可以加入本群中讨论有关掌机的任何问题。

群名：MHP交流群
群号：13363959
管理员：gbatales、真・无双乱舞

简介：该群是PSP游戏《怪物猎人 携带版》的专用讨论群，成员有80多人。其中有不少HR5的资深猎人，经常组织KAI上的联机游戏活动。

群主留言：欢迎各位猎人迷加入本群，无论是资深猎人还是新手上路，都可以在这里找到交流的伙伴。

话梅杂志@3DM-SMV

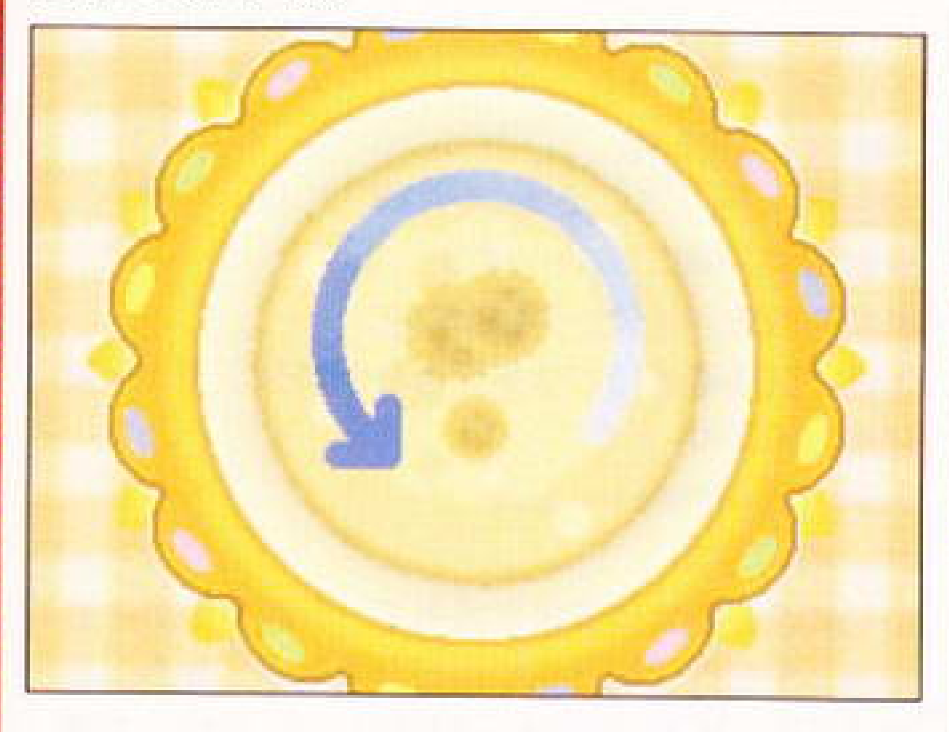


大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

各位小编，我终于玩到了《口袋妖怪 钻石·珍珠》，并且非常沉迷于选美大赛，但是本人在《掌机王SP》50辑的研究中发现了表格前面没有提到的两个果实的数据，那就是硬度和长度，这个和做出来的点心的光滑度有什么联系？有没有什么做点心的诀窍？

长沙 ERIC

经过反复测试，果实的硬度、长度实际上和外形一样，都是一个外在的参数而已，就目前来说是没有什么实际意义的。做点心，其实就是一个度的把握，要快，但不要让点心浆溢到烘烤机外；变换方向时一定要迅速按照相反方向来转，这一步重在反应迅速，其实没有什么特别的诀窍，按照这个方法多多练习吧。



小编们好，我有几个问题，请务必回答：

1.《怪物猎人 携带版》中，哪种武器最实用？

2.大剑系中的哪一把大剑最强？

3.某些近战武器的资料会显示“X属性”外加一个数据，这是不是代表在武器攻击力上加上这个数值就是整体攻击力？

4.《怪物猎人 携带版2》什么时候发售？

江苏常熟 顾天舟

1.比较老生常谈的问题了。《MHP》中每种武器都有各自的特点，并没有明显的薄弱或者强势的地方，玩家可以根据自己的喜好以及怪物的特点选择不同的武器。这里推荐初学者使用大剑，另外片手剑在本作中被加强了很多，适合任何水平阶段的玩家。

2.单纯物理攻击值最高的是“天上天下无双刀”，但对付有些怪物并非就是最好的，这里涉及到武器的属性问题，请参看第三条。

3.近战武器的计算公式为：总伤害＝物理伤害＋属性伤害　物理伤害＝动作攻击力×（武器倍率％＋攻击UP奖励％）×斩味修正×命中方修正×伤害吸收修正（×1.5（只限片手剑）属性伤害＝属性值÷10×斩味修正×伤害吸收修正。

4.预定2007年2月。

GBA版的《幻想传说》遇敌率有点高啊，碰到敌人都打的话有点无聊，请问在战斗中能够逃跑吗？怎么做？

山西 马年

《幻想传说》的逃跑方式其实十分简单，你跑到版边后一直按住方向键向版外走就会出现进度条，蓄满后就能逃走了。

在《蔷薇色的宝石大陆》中，我始终无法获得第9大陆デスマやま的地图。请问那个卖地图的和尚到底藏到哪里去了？

广东 陈伦

第9大陆的和尚的确隐藏得巧妙了一点。但你看过我们攻略的话就会知道，他隐藏在招募同伴的酒馆里，上屏的某人就是他伪装的。

最近我的Custom Firmware出了问题，开机总是进入2.71系统，而无法返回到1.5系统，究竟怎么回事呢？

上海 法ぎ々ぁshi

如果是Custom Firmware，开机直接进入2.71的原因就很好解释了。使用这款软件时，如果将主机左侧的Wi-Fi网络开关置于上方，开机后就会自动进入1.5版本固件；如果

话梅杂志&3DM-SMV

将Wi-Fi网络开关置于下方，开机后系统就会自动进入虚拟的2.71版本固件。另外，这里也不排除是自定固件出错的原因。如果是这种情况，那么就请在开机后迅速将PSP开关拨到下方的HOLD上，这时PSP就会进入到自定固件的还原模式，解开HOLD后选择第二项的“Recovery menu”就可以修复系统了。

记忆棒买哪种的比较好呢？原来想着质量有保证想买Sandisk行货，不过看着组棒那价钱越来越低，真是花一个的钱能买两个啊！(T_T)而且现在4G的又出了，真是让人心动啊！还有新出的高速记忆棒，真让人眼花缭乱，不知道小编们意见如何呢？

北京 Zvirus

现在速度最高的记忆棒就是Sandisk专门为PSP娱乐功能而开发的RapidGX系列了，15MB/s的PC连接传输速度可是高速组棒的1.5倍不止，不过这个系列不但价格昂贵（在国外1GB就要近买到近700元人民币），而且迄今还没有推出大容量产品（现在最大也就1GB了），再加上国内市场根本没有上货，自然现在还不在我们考虑的范畴。当然，除了这一款超高速记忆棒以外，Sandisk的彩棒以及普通记忆棒也是不错的选择。目前4GB半透明彩棒在国内还很少见，不过普通4GB短棒花1000元还是能买到行货的。至于Sony的行货4GB记忆棒，劝大家还是别想了，2000多元的价格暂且不说，关键是市场基本就没有正品。4GB组棒最近倒是开始进入市场，价格大概在670到720之间，格式化后3876MB，由于刚刚开始进入市场，因此速度、质量方面还不好说，还是请大家关注我们《硬件短消息》的相关评测后再购买吧。



▲行货的4GB半透明彩棒。

请问在《FFTA》中如何才能够转职为暗杀者（アサシン）？据说她的攻击力成长率是最高的，是不是真的？

KTIO

想要转职成暗杀者的条件是学会一个スナイパー的A技能和两个精灵使的A技能。而スナイパー的转职条件是学会两个弓使い的A技能；精灵使的转职条件是学会一个フェンサー的A技能和一个白魔道士A技能。在外形是美丽兔子的ヴィエラ族中，暗杀者的物理攻击成长率没有スナイパ高，但速度成长是最高的。



遗留问题

小弟玩《火影忍者RPG》遇到了点小问题。为什么佐助被咒印封住后，一直到中忍考试结束后咒印还是解除不了？好不容易学会“千鸟”却一直无法目睹，真是可惜啊。

厦门 郭艺超

有个问题想请教，请问《逆转裁判3》第2话中哀牙的时间证明如何破解？

沈阳 张亚权

SP46 遗留问题解答

我想问一下GBA男生版的《牧场物语》里面的那位老奶奶说要袜子就要拿毛线球换，那么毛线球在哪里能得到呢？还有求婚的那个蓝色羽毛在哪里？

135XXXXX591

1.蓝色羽毛要在MM到了红心后，自宅旁边的邮箱里会有青色羽毛到货的信。但注意情敌的好感不可太高，否则会看到爱人结婚，新郎不是我的现象。房屋要两次扩建并拥有了大床。

2.毛线球要在锻冶屋里买到毛剪，从羊身上得到羊毛后用毛线机将其加就可以得到毛线球，至于毛线机就要在锻冶屋里用20000G和矿石アダマンタイト。打造几天就可以得到，但注意动物小屋要进行过改建。

广东 阮文辉

话梅杂志&3DM-SMV



◆家中笔记本电脑的硬盘突然"阵亡"，倒没有什么重要资料，只是有近两年的相片在其中，现在全都浮云了，惨！可以想象多年以后，那段日子的回忆注定是残缺的。唉！还是赶快接受教训，刻盘备份资料吧，不能再让悲剧重演了。

◆同学打来电话，请我去喝喜酒——结婚了。我连声祝贺，想想这竟然是自己第一次参加同学的婚礼，因为一直身在异地，家乡好多同学的婚礼都没办法参加，想起来都颇为遗憾，而这次的同学就在深圳，此番婚礼当然不能错过了，在此也要把最真诚的祝福送给他们。

◆从十月开始，掌机上的大作就接踵而至了，无论是NDS还是PSP都有大量重头作品，想必大家早已热血沸腾了，《掌机王SP》也一定会及时地把最新游戏的攻略给大家奉上。

LIKY

◆《口袋妖怪》缓慢培养中，《口袋妖怪十年特辑》锐意制作中，各位敬请期待。

◆买了很多DVD碟，《鬼域》大白天没敢看完，气氛太诡异恐怖了；《宝贝计划》是成龙大哥非常优秀的片子，搞笑中不乏真情感人之处，颇有香港电影黄金时期风范；还有《文革十年》和《世纪战争》，这两部还在慢慢看着。

◆据说诸葛亮读书一目十行，不求甚解，但抓得住精髓，最近看书试了试这种"不求甚解"的读书方法，效率确实是蛮高的。而且不知怎么的又联想到初中班主任的一句话："读书死，死读书，读书读死不如不读书。"写到这才发现，忙碌的10月里，我还真没正经地去读一本书……

马修

■最近玩得比较多的主机是Xbox 360。感觉Xbox Live是个相当体贴和完善的服务，丰富的下载和便捷的网络对战让我这个原本对家用主机的印象还停留在单机时代的人感到了不少新鲜感。不过目前Xbox 360上适合我的游戏还很少，希望马上就要到来的《卡片召唤师传说》、《蓝龙》等日式游戏能够让我进一步感受到这台主机的魅力吧。

■いきものがかり的第三张single终于出了，照这个速度下去，说不定在今年底明年初的时候就可以听到他们的第一张Album了，期待。

■《Always 三丁目的夕阳》是今年看过的片子中最令我印象深刻的一部，非常喜欢堀北真希在里面的表现。由堀北真希配音的NDS游戏《雷顿教授和不思议之镇》明年年初就将和玩家们见面了，小小支持一下。

雷伊

★有读者在信中问及最萌大赛的近况，在此就继续播报一下吧。写下小编寄语的今天，也就是10月20日，刚好是8强赛的第一天，对阵方是泽近爱理和夏娜。而21日、22日、23日则分别是翠星石VS长门有希，菲特VS艾露露，源千华留VS远坂凛。个人比较看好的是长门有希和菲特，可惜之前"凉宫三萌娘"竟都被分在了一个小组里同室操戈，黑，太黑了！

★PS3还有不到一个月的时间就要发售了，第一时间的天价定然是无法承受的。另外又将自己在PS2、PSP、PC上一些"必须要还的债"给清算了一下，结果悲哀地发现2008年之前是定然还不完的了。

胧月

话梅杂志&3DM-SMV

◆在某人的推荐下看了新番日剧《交响情人梦》，第一集便让我笑得死去活来。同样身为钢琴家，男女主角的梦想偏差实在是太大了，一个想成为指挥家，另一个却只想成为幼儿园老师……其实人的梦想不一定要大才算有追求，只要能够找到自己的目标并努力前进，那就是一件非常幸福的事。如果你现在有梦想的话，一定要趁着有激情的时候去做！毕竟梦想不是靠想的，是要自己慢慢去实现的。只有在实现的过程中，你才会搞清楚你真正想要的是什么。

◆话说这款产品确实做得十分的帅气，简直像《未来战士》里施瓦辛格才登场时的头盔，有后现代的感觉。本产品既然是全自动，当然不会辜负这三个字（省略500字……）其他的马桶在它的面前，就只有败呀！我便是忍屎忍尿也忍不了你们这些不是全自动的坐便器啊。

——以上是朋友给我看的他写的马桶宣传语（部分），看了后好寒……

铭风

◆丧礼·人生

亲人逝世，赶回家乡参加丧礼，母亲哭得伤心欲绝，与父亲安慰的同时，总是感慨人生的无常，一年前还在一处吃饭喝酒的亲人，转眼间便已阴阳两隔……母亲哭说这一切都是命，虽然不是太过同意，但冥冥中似乎真有那么点什么在左右着人的一生际遇。有的时候，生活总会让你无语……

◆旅途·归家

连日的汽车、火车的倒腾，终于回到家乡。大概心情始然，入目一片沧痍，转眼离开家乡已经两年，却仍是一点变化都没有，只是更加破旧和苍老。家乡的一切似乎都近乎停顿，古老的城市已经不知不觉浸淫于近乎颓废、落寞的气息中，看到以前活力四射的同学如今变成终日守着不足500月薪而烟酒度日的婚后男人，心中除了略微感伤以外，似乎就已不再有其他任何的涟漪，曾经万千兵马所指、各地诸侯相争、历史辉煌万千的古城，如今竟然沦落到近乎已是一片舍弃之地……事出突然，有点不知所措，言语中诸多灰暗因素，尽可略过。

紫枫

☆周末与LIKY一同去逛电子市场、游戏店，突然好像回到了高中时代，那时自己每个周末都会和班里的一些电脑迷、游戏迷们去市场游荡一番，补充一下精神食粮。

☆日子过得真叫快，转眼间自己已经来到深圳3个月了，每天丰富紧张的生活让米格都无暇感慨身边的种种变化。不过看着自己办公桌上逐渐变高的一叠《掌机王SP》，心中不禁涌起一番激动之情。

☆某晚被哥哥拉到一家情调不错的饭馆吃饭，本来想起欠下的一大堆工作就没什么兴致，可进去静静坐下后却被店里的气氛深深感染了，轻松明快的苏格兰音乐让人瞬时就忘记了各种烦恼与压力。不过吃饱饭后只有乖乖回到公司和软饼干一起通宵加班了……

米格

◆最近PSP上的《杀戮地带》一玩就放不下了，好久没玩过如此爽快的动作射击游戏了。玩该游戏时有种强烈的战争代入感，这是玩其他射击游戏时所没有的奇怪感觉。

◆感觉无聊的时候看片是比较好的消遣方式，自从小编们成立了"观影会"、"吃喝会"等民间组织后，便几乎每天下班都会有一帮人聚在一起。最近和同事们一起看了成龙的《宝贝计划》，这片子还行。

◆年底家用机市场将会非常热闹，PS3和Wii到底有没有一个良好的开始呢？等待发售盛况吧。

◆最近可能加班有点频繁，休息不够导致喉咙发炎肿痛，真是无奈。

软饼干

话梅杂志&3DM-SMV



D版《三国志》可以说融合了所有GBA D版卡的问题于一身，死机、丢记录……几乎各种不幸都会让玩家遇上，这次的一篇文章便讲述了这么一件买了多盘《三国志》仍被各种意外事件困扰的事。后面的《我和我的NDS朋友》则是一篇小品文，在被NDS游戏"荼毒"后，竟然又想点子和朋友反过来"荼毒"游戏，并和那个荼毒游戏的朋友一起期待了一些似乎可以在NDS上有所表现的游戏。

艰难的《三国志》购买之路





倚在床沿，放着音乐，摆上冷饮，玩着《三国》，意气风发，指点江山，痛快淋漓。《三国志》在GBA的初期就已发售，但到现在我依然还热衷于这款游戏，这与游戏的高品质及类型、内涵、题材等是密不可分。今天，所要说的不是这款游戏，而是我购买这款游戏时的一些事。

购买这款游戏可以用"曲折"二字来形容。第一次购买是在大一的时候，那时实属无意，纯粹是去逛街，但我这人逛街有个习惯，就是会顺路逛到游戏店里去。当时是和同学一起去的，碰巧那个同学和我一样都玩游戏，我们在那游戏店里同时看到了《三国志》，我那时有些犹豫是否要买，因为自己挺喜欢《三国志》，但又没带多少钱出来，而且本身的资金储备也不多。犹豫当头，同学冒出了一句，我借钱给你，不过买了要给我玩——那位同学自己没有GBA。既然同学都这样说了，那我还能说什么，就买了下来。当时也没试，拿回宿舍后，迫不及待地开机，发现画面到"GAMEBOY"的位置就卡住了。买卡碰到这种现象很正常，特别是D卡，所以我也就没在意，看天色已晚，决定明天拿去换。

第二天，我拿到店里去换，老板和我很熟，也没说什么，就换一张卡给我，但他翻箱倒柜了半天后，对我说没货了，要我明天来。我只好第二天再去，第二天去的时候，老板对我说日文版的没有了，只有中文版的，不过要加五块钱。我想了想，五块钱也不多，就同意了。拿过卡带后，插上机试了下——这回学乖了，带着机子去买卡，游戏正常，就买回去了。

当晚是那位同学先玩的，毕竟他是"股东"，我跑出去玩了。玩回来，那位同学哭丧着脸对我说，游戏在战斗的时候，敌方一用计

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

杂志&3DM-SMV

谋就死机。我一试真是如此，在店里试卡的时候根本没有预料到会有这种情况发生，只好认命，第二天继续换。第二天我和同学一起去的，试给老板看了后，老板一皱眉头，但还是没说什么，又拿了几张卡出来给我们试。我们一张张试过去，发现都存在这样的问题，只好作罢，最后说不要了，要求退钱。老板看着有些不爽，但没办法，因为是他的卡有问题，而且碍于颜面，就退钱给我们了，最后还向我们道歉。

经过这番折腾后，我有点不想买《三国志》了，不过那位同学没说话，我也碍于情面，毕竟人家借钱了，就再去其他家试试。于是我和同学就又换了一家，我们试卡的时候，不放过任何一个细节，战斗、计谋、记录都试了过去，没有发现BUG，就买了下来。这家店的《三国志》比第一家店贵了十块钱，且讲不下价，我一咬牙，出了！这张《三国志》是我到目前为止所买的最好的一张，没有任何的问题，玩起来非常的顺心，后来所买的都或多或少地有一点问题。

那一张《三国志》玩了大约一年的时间，坏了。坏的时候有点莫明其妙，在游戏的过程中突然间白屏，我关机之后就再也开不起来了，最好的一次看到了“KOEI”的LOGO。我尝试性地用酒精清洗了卡带，抱有一线希望地将卡插进机子，奇迹没有发生，我也正式放弃这张卡带，但觉得很可惜。后来，又在二手市场买了一张，仅十元钱，又是没有试卡，因为也是刚好路过的，看挺便宜的就买了。回去试了下，游戏还挺正常的，除了不能记录外，哪都好。为此，我又花了五块钱给卡带装了粒电池，我的三国之旅终于得以再次开始！但好景不长，这张卡带被一名手贱的宿友不慎摔到地上，从此罢工。我又跑到游戏店里打算买张新的，询问之后，老板对我说，别买，这批《三国志》都不能记录，一记录就死机。我大惊，没想到还有这种事发生，对老板感激之





余，心里暗想，还是再去二手市场碰碰运气吧。

来到二手市场，又让我淘到了一张《三国志》，还行，运气不错。这张卡带是让我开心了一段时间，但没想到潜在危险不少——先是记忆电池所剩电量已经不多，辛苦收集登录的数百名将领因为电池电力的流逝而离去，痛不欲生之余，我又换了粒电池，重新开始。接着游戏过程开始死机，而且越来越频繁，从最初的五六个小时才一次到后来的半小时一次，迫使我不得不十分钟记录一次。然后，机子开始间歇性无法辨认卡带，最后就是卡带再也无法被辨认。这张卡带在我手上存活了半年时间，半年里，我无时不担心接下来会有什么意外发生，最后终于了绝，也算省心。

后来有很长一段时间没有再去买《三国志》，都在玩其他游戏，直到最近碰到小学同学，在一起聊游戏的时候，他无意说起他有一张《三国志》，这又燃起了我的三国热情，当即向他借来，得以继续玩《三国志》了。不过他的这张卡带也不是十全十美，每次插入机子我都要对卡带的边缘吹打半天，否则机子就无法读取。后来，我干脆把卡带插在机子里不拔出来了，天天玩《三国志》，连平常玩的一些PUZ都放弃了。实际游戏之后，发现问题更大，在战斗的时候，敌人不会主动攻击！我之前所买的任何一张《三国志》都没有这种现象，这使游戏的可玩性大降，战斗时的战略性几乎为0，让我玩起来有种如食鸡肋的感觉，食之无味，弃之不舍。

目前手头上有4张《三国志》的卡带，三张不能玩，一张有问题，而且还不是自己的。结果是我虽有4张却想玩没得玩，悲哀！其实，我也有过购买一张正版的念头，但看到日本雅虎上一万多日元的价格还供不应求，就自觉地断了这个念头。还是祈祷哪天再让我在二手市场碰到张好点的《三国志》吧。

话梅杂志&3DM-SMV

文 青菜

我和我的NDS朋友

买NDSL已经有两个月了，游戏算是玩了个遍。而饱受NDS游戏的种种荼毒后的本人，也和朋友反过来用各种猥琐的方法来反荼毒NDS游戏。抱着不能流芳百世，也得遗臭万年的坚强信念，本人遂写下了这篇“愚”文，但求博君一笑。并随笔记下几款没有一点消息的游戏，希望梦想能变成现实。

被荼毒的游戏

马力奥赛车NDS

大家都知道，这款游戏中有一个很有意思的设定，那就是螺旋气流。跟在敌方赛车的后面，速度就会因为螺旋气流的关系变快，这个在PS系列名作《GT赛车》上面也是有的。而本人在一次和朋友对战中利用螺旋气流反败为胜之后，便无法无天起来。一次和朋友约在麦当劳联机对战，玩到惊心动魄之处，脑门一热，忽地站起来对着我朋友大吼：“看老子的螺旋气流，哈哈哈哈哈哈！”把坐在旁边的一对小情侣吓了一跳，正在非常疑惑地看着我们俩时，我朋友也被我的气氛感染了，脑门也一热，吼了句：“零波耀西！零号机！生物力场全开！”（我朋友是《EVA》忠实粉丝，当时吃到一个无敌星星的道具）周围的人瞬间石化，抱着孩子的、薯条吃到一半的、捧着杯可乐看参考书的……全盯着两个笑得像抽风一样的傻子猛看。事后我朋友还很得意地说：“被关注的感觉，真爽！”

最终幻想III

谁说《最终幻想Ⅲ》不能对战？自从本人夸下海口说自己是RPG小王子后，朋友就非常的不爽，但是RPG一般是没有对战系统的，更不要说《最终幻想Ⅲ》这样的老古董了。而在朋友对我的无理傲慢一忍再忍、忍无可忍的情况下，竟然发明了RPG的对战方法！那就是，同等级挑战同一个BOSS，谁所用的道具、时间最少，伤害最小，就算谁赢。这个就要看个人对职业和战略的综合运用了。当时我们挑战的是水之洞窟的章鱼BOSS，本人利用骑士、风水、黑魔、学者的组合力克BOSS，骑士纯粹是防守性的，风水和黑魔以魔法攻击为主，学者则是放攻击道具，伤害力自然加倍。而朋友的猎人、骑士、风水、白魔对付BOSS就吃力了点，最后自然败下阵来。对战的结果便是朋友忍受了我长达两个星期的嘲弄——皆大欢喜，皆大欢喜啊！

押忍！战斗！应援团

知道此款游戏神奇在哪里么？它不但能锻炼身体，还能促进男人们的友情！在本人把“华丽应援”也打完后，觉得放在卡里占地方，正准备删掉时，朋友忽然跑到我家邪恶地对着我奸笑，那表情活像捉奸在床的老头。

“你笑得我肠子痒，别笑了……”我提出建议。

“我练成了！”他无厘头地就这么给我来了一句。

“练成什么了？玉女心经？”我倒退一步。

“嘿嘿，嘿嘿，嘿……”

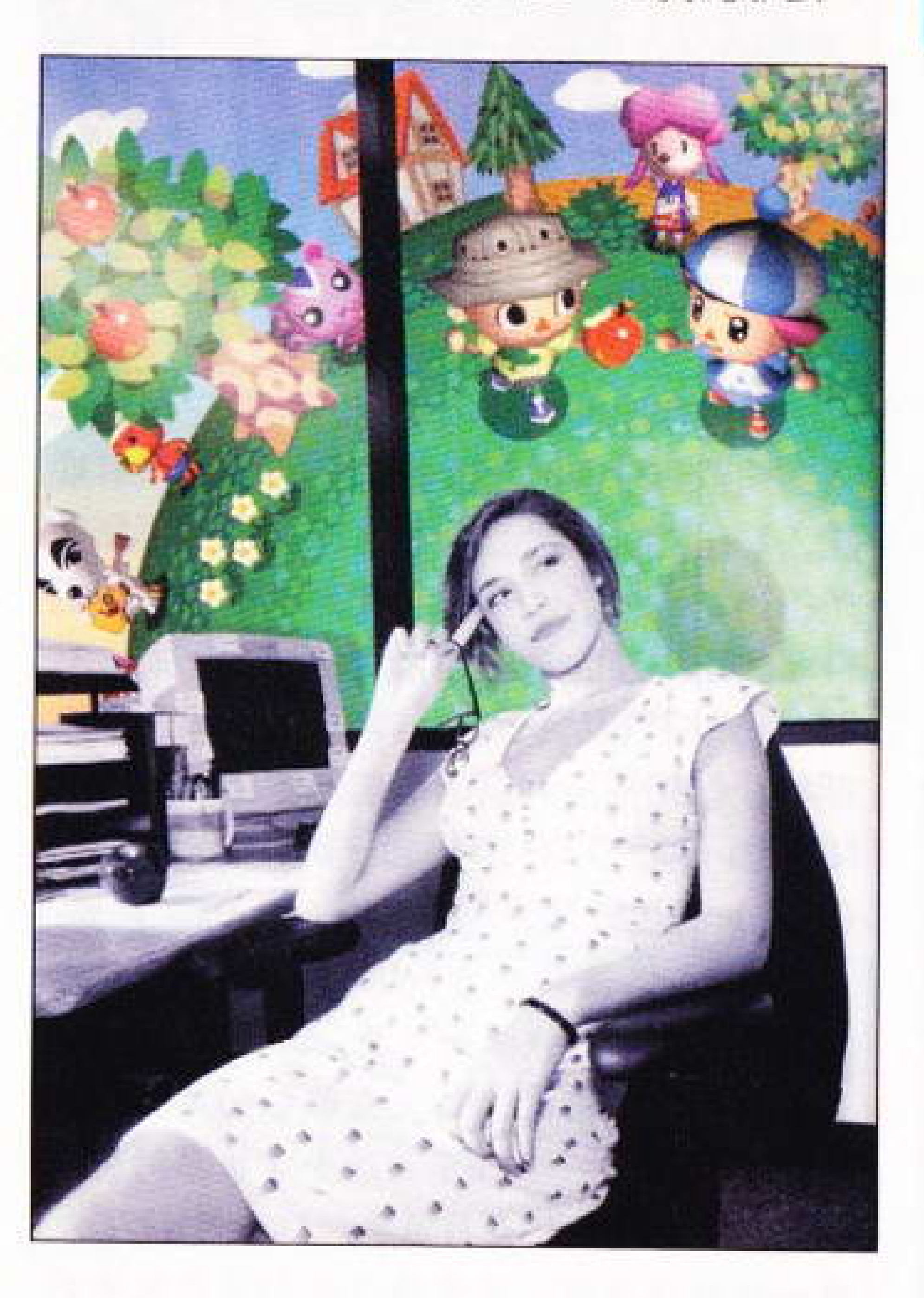


本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

接着朋友就让我演奏一段游戏中陶瓷艺术家的音乐。随着音乐中的口号，他竟然做起了低能般的应援动作！而且有许多地方都做错了……后来在朋友的淫威和猥琐精神的双重压迫下，我也学了点动作。过了几天完全拜倒在朋友的淫威和猥琐精神下之后，我们俩决定联合起来吓吓朋友寝室里的哥们。于是当哥几个全在寝室里的时候，我和朋友破门而入，一边做着应援动作一边大喊诸如"某某是猪头"、"某某很愤青"等热血立志宣言，原本寝室中热烈的气氛瞬间凝固降至冰点，最先反应过来的某人皮笑肉不笑地来了一句："你们俩抽得什么风呢？"接着宿舍里传来一阵阵杀猪般的嚎叫和大笑。

欢迎来到动物之森

本作堪称是治御系游戏的典范之作！本人和朋友都非常喜欢此款作品。原因无他，只是能好好地在别人面前炫耀一把我们那么一点点的虚荣心。上学时老师都让我们不要攀比，而在游戏中，我们就完全是两个黄脸婆般的人物了，连说话的口气也充满着欧巴桑式的勾心斗角。不但如此，还跑到对方的村子里砍树挖坑，打人更是我们每次必要的经历。轻松自由地享受田园生活？哼哼……不过我觉得比以前更累了。



给村子里的NPC取外号更是我们一大爱好。"贱狸仔"、"美河马战士"、"猥琐LOLI熊"等等，而我们两人的怨念更是延伸到了万恶的理发店，自从我毫不客气地嘲笑朋友剪的头发像《银河游侠》里的男主角阿甘后，他就一有钱便奔向发廊进行他所谓的美男改造计划，敢情他把游戏主角当SD娃娃了。还有诸如抨击对方的着装有多老土，房间摆设有多不合理等等，总之这个游戏在我和朋友间，把人心的阴暗面反映到了最大。我和朋友一致认为《欢迎来到动物之森》应该被列为18禁！

料理妈妈

在"会说话的料理指导"出现之前，本人一直把他认为是学习日本菜的一个很好的参考书。相信大家也有过照着游戏步骤试试看的想法或行动吧？为了证明这个游戏是不是科学的，我和我的朋友舍身取义，视死如归，在热血的朝阳下向日式料理挥出了友谊的橄榄枝！我们最先学习的是常见的咖喱饭，买齐材料后（当然是背着父母的）决定在我家进行实践！但是我们俩完全忽略了一个很致命的弱点——我们看不懂日文！要加什么材料只能凭颜色和形状来猜，而最后煮的时候，我们还真的按照提示，一边搅拌，一边吹气——结果很明显，成品呈不规则糊状，颜色阴暗中透着嫩黄，好似在沉默中爆发的黄河，一发不可收拾；更好似雨天泥泞的道路，充满着艰辛和无奈，充分得体现出了作者们对这个社会的不满与控诉！总结：《料理妈妈》是无良的、没有营养的、毫无科学依据的小游戏合集！（光速逃……）

YY无限，期待无限

上面的5款游戏是我和哥们经常玩的。而作为狂热NDS饭，怎么能不饮水思源呢？在笔者和朋友的深深怨念之下，以下几款作品在YY中出现在了我们的话题当中（编注：YY，意淫的简写，意指幻想自己本得不到的东西）——

话梅杂志&3DM-SMV

太鼓之达人NDS

这个作品出在NDS上应该是没有任何技术问题的，本人就非常喜欢这个系列，以NDS的机能，这样的画面应该没有问题，容量也没问题。而在操作上，更是可以用触摸屏代替模型鼓，只要附赠两根小棍子（橡胶制）就好了！MINI游戏方面也能利用触摸屏做出可爱搞笑的小游戏——NBGI怎么就不开窍呢？期待《太鼓之达人》移植NDS！

可能度：40%



大神NDS

这款游戏发布当初，移植给NDS的呼声就此起彼伏。没错，如此完美的画笔模式不给NDS实在是可惜。但就NDS的机能表现能力来说，要逆移植PS2上的《大神》基本就是天方夜谭。不过我们可以改成固定视角、CG背景贴图、3D人物等很多方法来解决这个问题，毕竟NDS的2D表现能力还是得到各界承认的。可惜不久前之作该作的制作小组四叶草解散了，希望《大神》不要因为四叶草的解散而成为绝唱。

可能度：20%



心跳回忆NDS

别误会啊，我说的《心跳回忆》当然不是服务女性的那款，而是回归初衷，服务广大校服控、少女控、LOLI控、御姐控……这当然是一款基本没有难度的移植了，至于人设，那就看Konami的功力了，不要再像以前那样太抽象就OK，希望能在NDS上听到藤绮诗织那银铃般美妙的声音！

可能度：60%

火焰之纹章

也不知道为什么，如此经典的名作，任天堂竟然不公布任何正在开发中的消息，NDS作为任天堂炙手可热的掌机平台，该上场的当家花旦都上场了，惟独没有我们的《火纹》参入，也许是笔者太急了，希望任天堂不要忘了这款名作的NDS登陆计划啊！

可能度：80%



块魂/麻烦星人

两款作品都是休闲游戏的典范之作。本人对两款游戏也都是喜爱有加。如果说《麻烦星人》在画面表现上能使用2D画面、俯瞰视角的话，那么《块魂》就非常难实现这样的牺牲了。如果换成2D，乐趣势必会少了那么一些，原先的气氛也会大减。所以虽然本人非常期待，但如果没有突破机能瓶颈的话，那么NDS版《块魂》的3D画面一定会很惨，毕竟《块魂》的世界是非常复杂的。

可能度：15%

最后，在这几个月和NDS的相处中，笔者真的得到了很多快乐和享受。NDS的确是个好东西，我不禁要感叹任天堂敏锐的商业观察力。全球的热卖，也预示着这个掌机界的新星将有更辉煌的道路等待着他。双屏的NDS，就像一把双保险锁，牢牢锁住我们这些玩家的心，神游更是我们国人的骄傲，而这也更加坚定了我支持NDS的决心。

独乐乐不如众乐乐，带上自己的NDS，约上三五好友，投入到NDS的精彩世界中去吧！你会体验到的，将不仅仅是游戏的乐趣！

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

电脑杂志&3DM-SMV



NEO2 Lite实测

文 gokumine
编 米格

NDS烧录卡发展至今，基本上已经达到了一个比较高的层次，基本解决了以前的那些兼容问题，就算有不能运行的新游戏，大多厂商也会在一个星期内将兼容问题完美地解决，现在的厂商之争，不过是在瓜分各自的市场份额而已。而NDSL的推出，又给厂家一个新的市场，那就是尽快地将自己的卡带小型化以适应NDSL的体积，曾在NDS上迈出烧录卡第一步的NEO在这方面显然是落到了后面，其他厂家纷纷推出自己的LITE版本卡带的时候，NEO一直是不动声色，直到国庆前期才推出了自己的NEO2 Lite。

外型

NEO2 Lite是传统意义上的烧录卡，采用的是固有容量而非现在流行的转接卡类型，这种卡的优点是速度快，省电；缺点当然也是显而易见的，那就是容量小，这次的卡带就是512M的，对于现在的NDS游戏来说很多大作就玩不上了。这次的推出继承了以前产品的





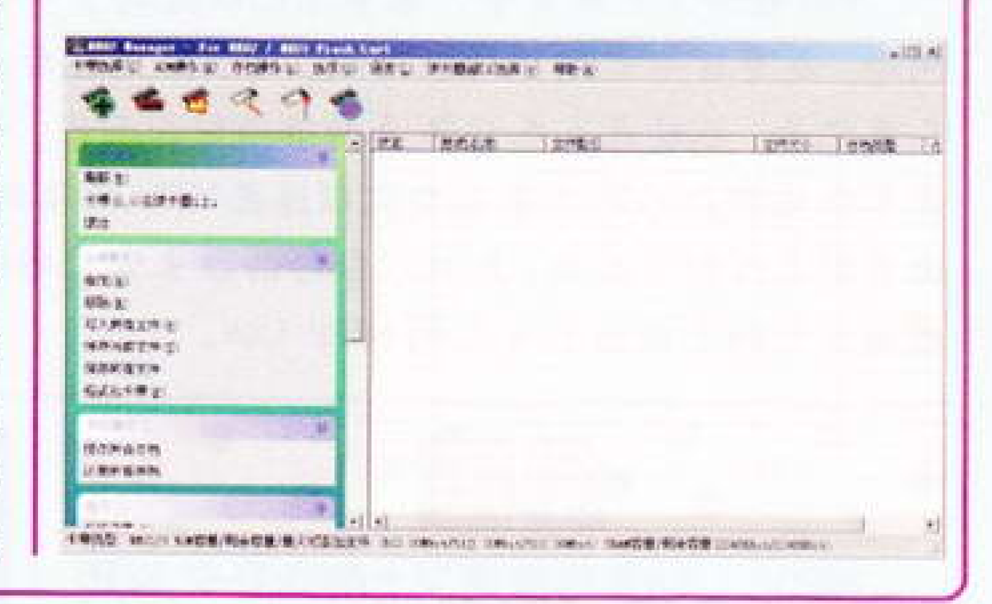
包装，非常简洁，我们可以从外包装上看出来首发的是简装版，只包含了最基本的卡带和烧录器，而从预留的MK4 MINI的位置来看以后肯定还会发售豪华版。拆开包装，取出本次的所有装备，包括USB SLIM LOADER IV、NEO2 Lite以及外壳两套。这套产品的模式基本上和以前的NEO烧录卡如出一辙，使用USB SLIM LOADER IV来烧录游戏到NEO

卡带上。我们可以发现，从烧录器上将NEO2 Lite取下来以后整个卡带是GBA大小的，插到NDSL上要长些，不过注意外壳就会发现原来这套卡还穿着“马甲”，这种拆装方式还是头一次见到，不用使用任何一个螺丝就可以完成换壳工作，只要把GBA卡大小的透明外壳拆下换上另外两套的任意一套外壳就成了NDSL专用的烧录卡了，非常的方便。再次将NEO2 Lite放到NDSL上就十分得体了，不过由于NEO2 Lite的外壳没有使用挡片的设计，因此在插到NDSL上的时候会有一点遗憾。



软件

既然是传统意义的烧录卡，那么就必须进行繁琐的硬件和软件安装，不然就不能烧录游戏，这个和转接卡那种即插即用的USB读卡器就要差上不少了。打开随卡带的光盘，里面的软件还真是不少，基本上NEO的所有产品驱动都在里面，经过一番仔细地查找，终于找到了NEO2的软件，我们先要安装这套软件。软件的安装比较顺利，都是自动默认的路径，安装好以后将USB SLIM LOADER Ⅳ插到电脑的USB接口上，这时系统会提示找到新硬件要求安装驱动，我们需要把驱动的位置指向C:\Neo2 Manager\USB_Driver下的驱动文件就可以了，安装完以后将NEO2 Lite插到USB SLIM LOADER Ⅳ上，启动软件就可以找到烧录卡了。在软件的最下方会显示卡带的容量信息，我们可以发现该卡带使用了2M的SRAM做记忆空间，还是比较少的。软件的界面非常简单，仔细看一就能够得心应手地使用了，并不需要什么太多说明，值得一提的是该软件还支持直接烧录ZIP格式的压缩ROM，不需要对ROM解压缩就可以直接烧到卡里面。经过烧录测试，烧录满整个卡带还是比较慢的，一个512M的游戏大约需要12分钟，如果和转接卡类型的烧录卡相比差不多慢了10倍。



兼容性测试

我们这次主要是针对NDS游戏的一些测试，由于是512M的卡带，所以像《最终幻想Ⅲ》、《口袋妖怪》等最新的NDS游戏是无法测试了，都是1024M的游戏，本次只能是针对一些512M和512M以内的游戏。测试的首个游戏是《恶魔城DS》，由于使用的是高速FLASH芯片，所以并没有像转接卡类型烧录卡的那种在播放动画时候的停顿现象，可以说是和正版卡带一样的速度。而运行其他一些NDS新老游戏也都很好，存档也没有问题。基本上NEO2 Lite继承了NEO FLASH DS的传统特性，即游戏支持率高。不过固有容量太小，还是使得烧录卡的可用性很低。

评价

NEO2 Lite可以说是一款非常普通的NDSL烧录卡，由于采用固有容量使得卡带的可用性变得比较低，像用NEO2看DGP电影听MP3就都不大现实，只能勉强玩个游戏。好在在游戏支持度上还算说得过去，不然这套卡带可真是会没有一点市场了。面对主流的转接卡类型，NEO2 Lite这种传统卡带想要在市场上立足，尤其是在NDSL专用烧录卡带已经大行其道的今天，恐怕更是难上加难。NEO2 Lite在售价方面也是有些过高的，目前市场上的零售价格在300元左右，这个比一些转接卡类型的NDSL烧录卡还要高出不少。

掌机软件新闻

文 小超
编 米格

暖秋的感觉还真是很奇怪，中午出来活动一会儿竟然满身是汗，好像又回到了夏天。不知暖秋过后暖冬是否会接踵而至，那样就不能欣赏到白白的飘雪了。下面一起看看近期的NDS软件新闻吧。

NDS软件新闻

SNEmulDS新版发布

NDS用SFC模拟器SNEmulDS于10月16日发布V0.3 alpha、V0.3 beta两个新版本，采用了更加简单的存储系统，几乎能适用所有烧录卡，另外ROM选择界面还加入了返回按钮。



Snezzi DS新版公开

老牌NDS用SFC模拟器Snezzi DS于10月13日推出V0.28版。新版图像引擎使用NDS VRAM，有效减小了画面干扰，另外加入了亮度、透明度、模式调节和开启、关闭背景功能，支持Mode7图层旋转和拉伸，修正了《洛克人7》、《X超人》运行速度问题等。

ScummVM DS新版推出

NDS用电脑游戏模拟器ScummVM DS于10月16日发布0.9.1 beta5版。新版加入M3驱动开启、关闭功能，支持NinjaDS烧录卡，修正了启动进度条和《Kyrandia》开始时的延迟问题。

ComicBookDS新版公开

NDS用漫画阅览软件ComicBookDS于10月中旬推出V1.2版。新版修正了PC端二次创建文件容量不一致、任务栏不显示程序以及NDS端左手模式和绘画模式的错误，PC端还加入了默认目录设置，NDS端加入了屏幕距离设置。

Image Viewer新版发布

由MoonShell作者开发的NDS用图片浏览软件Image Viewer于10月18日推出V0.22版。新版加入边角图标和返回功能，改变NDSL的背光显示，当合上NDS时背光会关闭，修正文件选择时内存泄漏错误。

NDS地图软件出炉

身在外地迷路怎么办？是向警察叔叔问路还是买份地图？现在你又有了一个新选择，通过AMAP4DS用NDS为你指路。AMAP4DS是一款NDS用地图软件，已经推出北京、东京等多个城市版本。AMAP4DS实质上是一款图片浏览器，支持从192×192至1024×1024像素的图片。在NDS上使用时，用十字键移动地图，按A、R、X键放大地图，按B、L、Y键缩小地图。AMAP4DS的反应速度也很快，只是目前支持的城市还太少。

烧录卡新闻

EZFlash4更新动态

EZFlash4用电脑端烧录程序EZ4Client于10月10日推出V1.03版。新版将游戏列表更新至第0594号ROM，修正《口袋妖怪 钻石·珍珠》4Mb存档备份问题以及《甲虫王者 通往冠军之路2》联动错误。另外，EZFlash4用内核升级程序也同时推出。下载可以去产品官方网站，网址是http://www.ezflash.cn。

NDS固件备份更新软件推出

EDiy小组日前推出NDS固件备份更新软件，通过它我们可以将NDS固件备份出来，并能够将他人备份的固件写入。不过这个软件只能在Ediy自家烧录卡DSLink上使用，刷入固件时仍需要短接NDS的SL1。另外，Ediy还放出内置FlashMe功能的IDS、IDSL中文固件，IDS、IDSL主机刷入后可以维持原有的中文系统，还能免引导玩烧录卡游戏。

Acekard的推出让整个烧录卡界为之一震，不仅可以免刷机游戏，更支持CleanROM，看来国内厂商要加把油才是。文中软件下载地址为http://pocket.levelup.cn/sp51.php?Platform=nds。最后感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

授人以鱼，不如授之以渔

——《口袋妖怪 钻石·珍珠》ROM资料分析

文 Sammy
编 米格

《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售以后，各大论坛纷纷开始公布一些游戏资料。首先是种族值，然后是特性、特技、技能、道具各类数据陆续出炉。其中一部分是众粉丝们自己一个个抄录的，大部分都是国外转回来的。（几个网站错的、漏的地方都一样，汗……）其实这些数据、资料很多都是可以从ROM里直接获得的。通过自己从ROM查出来的数据是绝对不会有错误的，当然，前提是你对数据的理解不能有错。如果喜欢自己动手的同学，不妨跟笔者一起来解析一下ROM这个真正的资料库吧。

准备篇

“工欲善其事，必先利其器。”无论要查ROM或是改ROM，首先，一些必要的软件是必不可少的。

1．16进制编辑器，用来查找ROM中的数据。著名的有UltraEdit、WinHex等。这些软件功能类似，就是看个人习惯了。笔者用的是010 Editor。

2．ROM解包工具，将ROM中整合的数据文件分离开。比较好用的就是NDS Header Tool，笔者使用的是1.7版。另外就是devkitARM中的Ndstool.exe文件，当年rip那些较大的ROM的朋友应该都记得吧。

3．计算器。这个主要是用来换算16进制和10进制的。有个工具总比手算快一点点。

4．最后就是纪录结果的软件。个人喜欢用EXCEL，当然有人喜欢用别的也可以。

当然，一个《口袋妖怪》的Clean ROM也是必不可少的。（米格曰：废话……）下文中笔者就以《珍珠》的ROM为例，来看看里面到底隐藏着什么秘密吧。

解密隐藏在ROM中的资料数据

首先用NDS Header Tool打开ROM，进入上方的File System Info（如图01），就可以看到ROM里的文件结构了。Offset和Filesize分别是各个文件的偏址和大小，尤其是这个偏址在下文中会有用处的。然后用ndstool.exe解开ROM。不会用？把这个文件copy到ROM所在文件夹，打开DOS窗口，进入ROM所在文件夹，输入：“ndstool -x wrg-pmr.nds -9 arm9.bin -7 arm7.bin -y9 y9.bin -y7 y7.bin -d data -y overlay -t banner.bin -h header.bin”（如图02）。其中XXX.nds就是ROM的文件名，请自行确认。运行完以后就会看到多了一堆文件和两个文件夹（如图03），其中一个叫data的就是刚才在NDS Header Tool里看到的文件结构。有了这些文件，我们的分析就要开始了。


图01

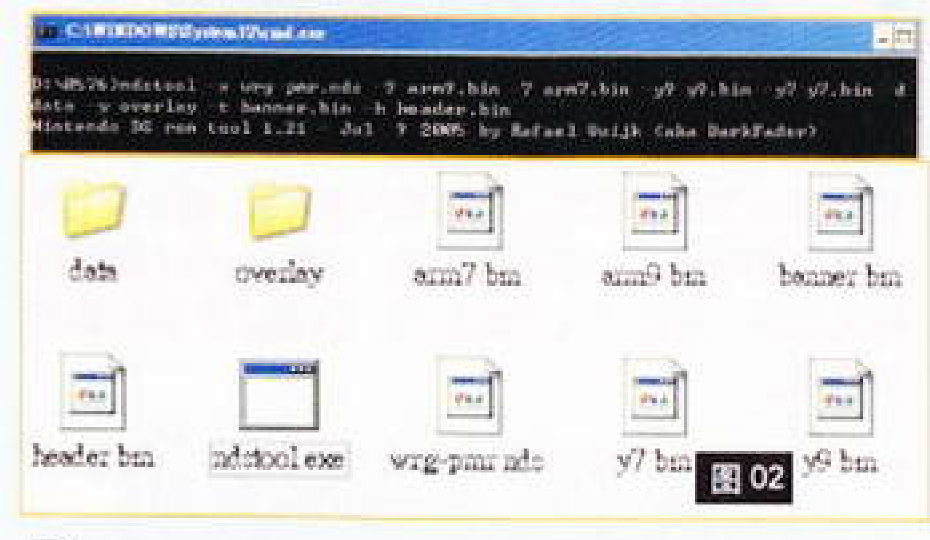


图02

打开data文件夹，里面又是一堆文件夹，看看这些名字，就能看出一些大概了。比如itemtool就应该是item（道具）的资料，而poketool就是精灵的数据了。所以此时的查看主要就是靠对这些文件夹名字的分析了。最后找到了笔者要的文件，就在poketool/personal_pearl文件夹里的personal.narc。也有人要问笔者怎么肯定是这个文件呢？或者说怎么能不通过文件名来找呢？这就要用到游戏资料了。《口袋妖怪》在GBA上的研究

也已经很多很全，我们就假设那些《口袋妖怪》的种族值不变。那查一下 #001 号的フシギダネ，6 围是 45/49/49/45/65/65。算回16进制就是2D 31 31 2D 41 41。然后用010 editor 打开 ROM，找 2D 31 31 2D 41 41。结果只有一个，地址是 01C6FA08h（这里的小写 h 字母代表是 16 进制表示），在 Header Tool 里按 offset 排序，就能看到这个地址就在刚才说的那个文件中。personal.narc文件偏址是 01C6EA00h，因此在文件里的地址就是 1C6FA08h － 01C6EA00h=1008h。然后找一下 #002 的 6 围数据算成 16 进制 3C 3E 3F 3C 50 50，在 1034h。这样就能猜测每个精灵的数据占 1034h － 1008h=2Ch 个字节（44 字节）。看下 1060h，果然是 #003 的 6 围。那就把文件显示宽度调整为44，并且把1008h前的数据删除（无用数据），这样就好看一些了。下一步的工作就要猜测、分析，并结合对游戏的了解来看了（如图 04）。

第 00h 至 05h 个字节就是 HP／物攻／物防／速度／特攻／特防，转回 10 进制就能直接用了，而第 06h 至 07h 字节，都是从 00h 至 11h 之间的数字，并且 #001~#003 都相同，#004、#005 相同，#006 有一个字节不同。

图 03

结合以往精灵的资料猜测是精灵的属性值，对照可知：00－普通；01－格斗；02－飞行；03－毒；04－地；05－岩；06－虫；07－鬼；08－铁；09－？？？；0A－火；0B－水；0C－草；0D－电；0E－超能；0F－冰；10－龙；11－恶。09 之所以打问号，是因为在数据中它是空缺的，没有一个精灵是 09 属性。

08h 至 09h 字节，同样的对照宝石版的资料，可知这两个字节是捕获度和基础经验值，转回 10 进制就能看了。

0Ah、0Bh 两个字节猜测为努力值，努力值是 0 至 3 的，刚好用 2 个 bit（位），六项总共 12 位就是 1 个半字节。在 ROM 中这样的二进制数据，大多在一个字节中8bit要倒排，但是这里是以 2bit 为一个单位的，所以不是完全的倒序。假如原来的8bit顺序时76543210，现在就是10325476。由于0Ah字节都是0X的，说明有 4 个 bit 都是没用的。#009 的 00 0C，写成二进制就是00000000 00001100，调换后就是 00000000 00110000，后 4 位去掉，就是 00 00 00 00 00 11，11 就是 3，对照资料应该就是加特防 3 点的。用 #038 的キュウコン（九尾）验证，40 04 交换最后得 00 00 00 01 00 01，就是加速度和特防各 1 点的。比对资料，一致！

0Ch、0Dh 和 0Eh、0Fh 数据结构类似，大多是 00 00。比对可知这是精灵携带道具的数据。比如 #012 的DE 00就代表了ぎんのこな（银之粉），这个代码的对照要看另一个文件 item_data.narc 了。

10h 字节种类很少，只有 00 1F 3F 7F BF FE FF 这几种，观察可以发现，00 的都是只有雄性的精灵，FE 是雌性的，FF 是没有性别的。因此推断这个字节是性别临界值。也就是每个精灵有一个 00 至 FE 的随机性别值，大于对应的性别值就是雄性，反之就是雌性的。其实也就是定义了精灵的雌雄比，例如 #001 的 1F 就是说明雌雄比是 1：7。

11h 字节是孵蛋步数，转成 10 进制再乘 256 即可。

12h 字节是基础亲密度。

13h 字节是升级所需经验值得类别，从另一个叫growtbl.narc（grow table，成长表）的文件可以查到，共有 6 种不同的类型。

14h、15h 字节是生蛋的组别，01 至 0E 加上表示没有蛋的0F共15种类别，依次为怪兽、水生 1、虫、飞行、陆生、精灵、植物、人形、水生 3、矿物、不定、水生 2、百变、龙、无蛋。

16h、17h 字节通过比较精灵之间的相同处来判断应该是特性，这个在无法解读 ROM 的文本部分前，只能对照游戏里的显示来抄录了。

18h、19h 两个字节笔者还没有完全看懂，18h字节大多是00，少量精灵有值，换算回10进制都是 30 60 120 150 的，到不少精灵的论坛询问都没有答案。19h的一半似乎是颜色属性。

1Ah、1Bh 是空的字节。

1Ch 至 28h 这 13 个字节笔者也是最后才

领悟到。很乱的数据，没有规律，惟一的就是28h字节都是0X，所以一共是12.5个有意义的字节。每个字节8bit，一共是12.5×8=100个bit，想到什么了吗？再看看#010、#011、#013、#014全0，和#151的全FF，相信熟悉精灵的同学应该有答案了。就是100个技能机器的100个开关，1表示能学，0表示不能学。前92个是普通的机器，后面的8个是秘传机。刚才说了作为开关的，一个字节内的8位要倒排。举例#001的29、30字节20 07，写成2进制就是00100000 00000111，字节内倒排00000100 11100000，也就是说前16个技能机器它只能学06、09、10、11号。其他的就请自己推算了。

最后的29h、2Ah、2Bh都是空的。

至此这个文件的精灵资料分析完毕了。网上关于精灵的资料不就都基本全了嘛！其他的也都在别的文件里了，如果想修改ROM，那就直接操刀对这些数值进行修改后再重新打包ROM吧。

补充资料

这里先来补充2个重要的文件资料，就是道具列表和技能列表。也就是item_data.narc和waza_tbl.narc。

item_data.narc在data/itemtool/itemdata文件夹中。数据是从0E28h开始的，每个道具占用的字节是36个（转换为16进制是24h）。至于每个对应的道具，笔者是通过修改在游戏中抄录的，这个列表在不少的杂志和论坛都有了，其中的顺序就是按照笔者在这个文件里查到的代码顺序的。中间能够分析出意义的部分字节如下（如图05）：

00h、01h是道具的售价。两个字节交换，然后转成十进制就能使用。

0Eh字节是和异常状态有关。精灵里有8种异常，分别就是对应了8个bit作为开关：01－眠；02－毒；04－烧；08－冻；10－麻；

图04

20－乱；40－惑；80－能力下降。有些道具为3F，也就是00111111，其实就是防御了眠、毒、烧、冻、麻、乱6种状态。

15h至1Ah字节就是努力值的变化，转换成10进制，但要注意8bit的最高位是符号位，也就是说大于7F的都是负数的，如21至26号的树果就是。

1Bh、1Ch字节是HP和PP的恢复值。

其他的就没有过多分析，同学们可以自己研究一下，应该还能有收获的。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0000h:	00	00	00	28	00	64	23	00	00	00	00	73	05	04	00	00
0010h:	2B	00	00	32	01	64	19	00	00	00	00	73	05	04	00	00
0020h:	1D	00	00	0F	00	55	0A	00	00	00	00	73	07	04	00	00
0030h:	1D	00	00	12	00	55	0F	00	00	00	00	73	07	04	00	00
0040h:	00	00	00	50	00	55	14	00	00	00	00	33	12	04	00	00
0050h:	22	00	00	28	00	64	14	00	00	00	00	32	17	03	00	00
0060h:	04	00	00	4B	0A	64	0F	0A	00	00	00	13	11	01	00	00
0070h:	05	00	00	4B	0F	64	0F	0A	00	00	00	13	11	01	00	00
0080h:	06	00	00	4B	0D	64	0F	0A	00	00	00	13	11	00	00	00
0090h:	00	00	00	28	00	64	23	00	00	00	00	73	05	04	00	00
00A0h:	00	00	00	37	00	64	1E	00	00	00	00	33	05	04	00	00
00B0h:	26	00	00	01	00	1E	05	00	00	00	00	13	09	00	00	00
00C0h:	27	00	01	50	00	64	0A	00	04	00	00	32	06	00	00	00
00D0h:	32	00	02	00	00	00	1E	00	10	00	00	40	0B	01	00	00
00E0h:	00	00	00	32	00	5F	1E	00	00	00	00	73	05	00	00	00
00F0h:	95	00	01	28	02	64	23	00	00	00	00	32	05	03	00	00
0100h:	00	00	00	3C	02	64	23	00	00	00	00	73	05	00	00	00
0110h:	1C	00	02	00	00	64	14	00	00	00	FA	52	09	03	00	00
0120h:	9B	00	00	5A	02	5F	0F	00	00	00	00	B3	06	03	00	00
0130h:	2A	00	00	0F	00	4B	14	00	00	00	00	73	15	04	00	00
0140h:	00	00	00	50	00	4B	14	00	00	00	00	33	05	04	00	00
0150h:	00	00	00	23	0C	64	0F	00	00	00	00	73	05	00	00	00
0160h:	96	00	00	41	00	64	14	1E	00	00	00	53	05	04	00	00
0170h:	2C	00	00	1E	01	64	1E	00	00	00	00	73	07	00	00	00
0180h:	00	00	00	78	00	4B	05	00	00	00	00	B3	12	00	00	00
0190h:	2D	00	00	55	01	5F	19	00	00	00	00	33	05	[illegible]	[illegible]	00
01A0h:	1F	00	00	3C	01	55	0F	1E	00	00	00	33	05	[illegible]	[illegible]	00
01B0h:	17	00	02	00	04	64	0F	00	00	00	00	16	13	02	00	00

图05

waza_tbl.narc在data/poketool/waza文件夹中。数据从0EFCh开始，每个技能16字节（转换为16进制是10h）。下面简单分析一下（如图06）：

00h、01h字节是效果代码。相同的代码就是相同的效果，至于每个代码的意义，请各位到游戏里查吧（毕竟本文主要目的不是给出列表的）。

02h字节是技能类型。00－物理；01－特殊；02－其他。

03h字节是威力。转成10进制看吧。

04h字节是属性。就是和精灵资料里的07、08字节一样，惟一不同是09属性终于出现了，就是のろい（诅咒），属性就是"???"。

05h字节是命中。同样转10进制。

06h字节是PP。也就是技能的使用次数。

07h字节就是效果的命中了。

08h字节是技能的使用对象了。00－自选；01－不定；02－对手＋自己；04－敌全体；08－自己以外；10－自己；20－全体；40－场地；80－对手场地。

0Ah字节是速度修正。同样的有符号位要注意。

0Bh字节应该是8个开关。其中有是否属于近身攻击等，具体每个还没有分析出来。

下面继续来看一下之前提到过的growtbl.narc，就在data/poketool/personal/里。从78h开始就是第一类的Lv1所需经验值了。每4个字节为1 Level，到Lv100后就是第二类的，反复。可以看到第6类后还有2套数据，重复第一类的，不知道有什么用，似乎也没有调用到啊。

然后我们就来看看同一目录下的其他几个文件。evo.narc、pms.narc、wotbl.narc。

先来evo吧（如图07），从字面就能猜出，这个是和进化（evolution）有关的数据。打开文件，前面都是类似的一堆逐渐变大的数据，又是到1008h开始感觉是有意义的数据了。04 00 10 00 02然后是一堆00，直到1034h又是一段04 00 20 00 03。明显又是44个字节的。和刚才一样整理以后就会看到这样的状况了。很明显，每行是一个精灵的进化状况，通过上下的比较和分析可以得到：一行中每6个字节是一种进化方式。如果超过6个字节就是说明它在不同条件下有不同的、进化形态，典型的就是#133的依布，有7种进化。字节01h就是进化方式，字节02h、03h是相关的条件，字节04h、05h就是进化后的精灵编号。例如第一行的04 00 10 00 02，04就是特定等级进化，就是说001号精灵在10h（Lv16）进化成02号精灵。又如025的皮卡丘07 00 53 00 1A，07是使用道具进化，53h就是かみなりのいし（雷之石）。就是说025号精灵使用かみなりのいし后进化成1Ah（026号）精灵。进化方式的代码对照已知GBA资料，很容易看懂的。

图 06

pms.narc里的数据就是每个精灵有两个字节其中用进化关系的都是同样的代码，个人理解就是一种分类的方法，在以后的分析中可以发现这个种群代码相同的有同样的遗传技能。

wotbl.narc这是每个精灵随着升级学会的技能列表。从FE0h开始就是数据，和之前不同，每个精灵的数据技能个数是不同的，所有用FF FF 00 00作为每个精灵数据的结束符号。其中每两个字节表示一个技能以及学会的等级，例如第一个21 02，很自然的理解为#001精灵的第一个技能21h（33号技能，たたきつける）是Lv2学会。但是事实并非如此，由于《钻石·珍珠》中的技能总共有400多，那一个字节的FF只能表示255个，因此它向下一字节借了1个bit，这样可以节省一个字节。所以21 02按照高低倒置的规律是02 21，写成2进制就是00000010 00100001，借一位后变成0000001 000100001就变成了01 021。所以这个表示了在Lv1时学会021h号技能。再如后面的#008有一个60 39，倒置写成2进制00111001 01100000，借位0011100 101100000，就是1C 160，说明#008精灵在1C（Lv28）时学会160h号技能（352号，みずのはどう）。至于技能编号在waza_tbl.narc（技能列表）中。

最后再来寻找一个和精灵有关的资料，就是遗传技能。先通过GBA的精灵资料和技能代码得知#001的遗传技能为ひかりのかべ、ロケットずつき、しんぴのまもり等，对应代码是71 00、82 00、DB 00。在ROM中果然找到了这一串数字，地址是16824Ah。但是偏址表第一个文件是349200h开始的呀？这就说明了这些资料不在data文件夹里，最后查到在overlay文件夹里的ovelay_0005.bin中。找到后发现每串技能代码的数值都是21 4E、24 4E之类，高低位倒置减去4E 20h后得到了01、04、07一系列的代码，还记得刚才提过的种群代码吗？对！就是这个。

有关修改

至此精灵在ROM里大部分的资料类的数据都已经找到了。能读当然也就能改了。比如道具的售价呀，精灵孵蛋的步数呀等等就都能随心所欲啦。当然要注意如果改了精灵的种族值，对手以及野生的精灵也都是会相应变动的，因此这个不建议改。这样各位就可以打造自己喜欢的ROM文件了。修改要在Clean ROM里哦，地址就是相应文件的偏址加上所改数字在文件中的地址就对了。最后保存转换，然后就按自己的想法来玩吧。（顺便再提示一个地址：FA040h就是商店出售商品的资料，相信有了以上的经验，就不难看懂了，改动一下作用很大哦。）



硬件短消息

文 米格

50辑《掌机王SP》大改版，不知改版后可爱的栏目版式各位玩家们是否喜欢呢？（笑）在本辑《硬件短消息》中米格专门为大家准备了原装NDSL Hori贴膜的识别方法，以后的栏目中米格也会不定期为大家准备各种周边识别方法，各位读者如果有什么意见及周边识别方法也欢迎投递至我们的pgking@263.net电子邮箱。下面还是让我们来言归正传吧！

国外周边

《杀戮地带》同捆版PSP套装

随着《杀戮地带：解放》的发售，这款游戏同捆版PSP套装也开始出现在法国的货架上，并且可能很快就将登上整个欧洲市场。这款同捆套装除了在包装上稍加装饰以外，其他配件均无任何变动。这款同捆版PSP套装售价是219欧元（约人民币2220元）。另外，据悉《横行霸道 罪都故事》也将推出同捆版套装，售价为229欧元（约人民币2321元）。



NDS《口袋妖怪》主题卡盒

日本知名周边厂商Moritoys在10月21日推出了一款全新的NDS《口袋妖怪》主题卡盒。这款卡盒采用三套装形式发售，三个版本分别印着《口袋妖怪 钻石·珍珠》的三只初始妖怪，并且分别采用三种颜色的塑料制作。这款卡盒还通过了任天堂官方认证，售价为420日元（约人民币30元）。



话梅杂志&3DM-SMV

PSP时尚背包

近日，SCEJ发表了"PS Pictgram系列"的第四弹商品——"UM Bag"PSP便携背包。这款由"PS Pictogram"品牌与PUMA公司合作推出的时尚背包正面有专门携带PSP的小包，并在PSP形状凸模的屏幕位置还刻着PUMA商标，另外在包侧面有"PS Pictogram"品牌专用的"△○×□"特殊LOGO，正个包体看起来时尚酷爽，已于9月21日发售，并有"UM CARGO Bag"和"UM CB Bag"两种款式可供选择，售价分别为14000日元和7000日元（分别约人民币986元和493元）。







专为PSP设计的高品质音箱

Sony将于10月10日推出一款型号为SRS-U10的新品有源音箱，这款音箱外观非常独特，犹如一个银色的化妆盒一般，顶部有音量控制旋钮，在后面的插槽插入专用支撑板后就可以将PSP放在它的顶上来欣赏电影。这款产品的数字放大器输出功率为3.6W，同样可以直接和MP3等音乐播放器相连。为了提供更有魄力的低音，SRS-U10内置了"MEGABASS"低音系统，并且具有语音信号连接自动开关机能，内置了长度为30cm的耳机连接线，其供电使用AC电源适配器，整机外形尺寸为270mm×110mm×105mm，重量约为700g，售价为8300日元（约合人民币584元）。









PSP用5.0环绕音响系统

这款由banshee出品的这款专业级5.0音响系统，采用专业的硬件解码芯片将PSP输出的立体声转化为5个喇叭的5.0声道，效果十分令人震撼。它的最大发声功率为50W，低音效果充足有力，3维环绕效果强烈，中音效果清脆，并能在自己内部有限的空间中产生11.5×3×6英寸的环绕声音效果。另外这款产品共有3个版本，分别为无底座版、iPod底座版以及PSP底座版，而PSP底座版的售价为129.99美元（约人民币1042元）。





话梅杂志&3DM-SMV

PSP 4合1座充+遥控

PSP 4合1座充基本功能包括充电、支架和扩音。值得一提的是这款产品配有一个迷你遥控器，有效距离达到5米。当然，我们不会站在那么远的距离去观看PSP的视频，但是用PSP来做家用播放设备的朋友就可以轻而易举地对音量进行控制了。





市场价格：56元

NDSL应急充电器

乳白色的胶壳、配上一条可拆卸的导线以及铝合金钥匙扣，再加上两节5号电池，这就是我们要为大家介绍的NDSL紧急充电器。作为一款为NDSL专门开发的应急充电器，它只提供了一种充电接口，可以随时随地为NDSL提供充足的电力。从使用情况来看也相对比较理想，采用一般AAA碱性电池，使用时间均在3小时以上。绝对是大家出门旅行、户外运动的必备之物。



市场价格：56元

NDSL多功能保护盒

这款乳白色的保护外壳，内部采用全绒布衬层，并设有配件层可以将充电线、卡片以及其它周边完好地固定在保护盒内部。这款保护盒对主机部分的保护更是周到，不仅可以将主机完全固定在底部，而且还可以在不取出主机的情况下进行开关机操作，打开保护盒即可正常游戏。



市场价格：37元

PSP新款铝箱

全金属外壳、银色外表，给人极强的安全感和视觉冲击，这就是PSP铝制保护箱带给人的感受。箱体扣位采用金属挂钩，完全是Cos保险箱的设计。箱体两侧还留有挂扣，可以通过附送的肩带挂钩和箱体连接，单肩背在身上。即使你不想用这款产品来装爱机也可以通过它来放一些配件或者更值钱的东西。



市场价格：26元

话梅杂志&3DM-SMV

火眼金睛 原装Hori屏幕保护贴与仿货的区别

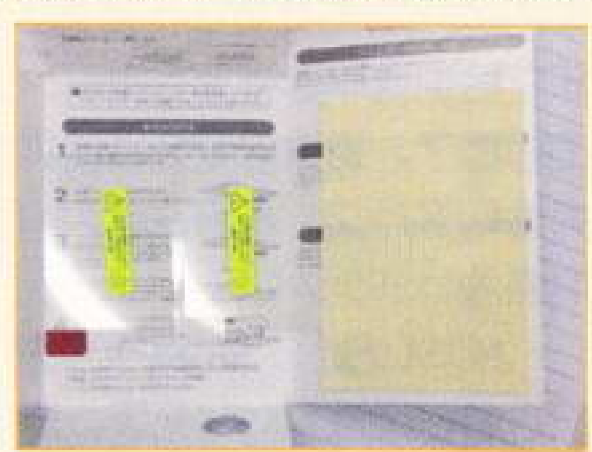
Hori的NDSL主机专用屏幕保护贴推出已有很长一段时间，几乎各地的电玩店都会推荐购买NDSL主机的玩家使用这款屏幕保护贴。可实际上这款屏幕保护贴的确是市场上仿货最多的一款，因此也就给玩家在购买时造成了障碍。因此米格专门走访电玩店，来为大家解说一下原装贴膜与仿货的区别。

首先，从外观上看，原装屏幕保护贴采用的包装纸纸质较软，而且挂口形状为凸字型，而仿货贴膜的包装纸纸质则相对较硬，并且挂口形状仅仅是一个圆形豁口。



▶注意顶端的凸形挂口，原装产品就采用的这种形状。

打开两款屏幕保护贴的包装后会发现，原装贴膜只包含了两张屏幕保护贴和一张屏幕清洁布，而仿货贴膜除了这两样以外，还附赠了一个贴屏贴时使用的蓝色软卡。另外仿货的两张屏贴还包装在一个小塑料袋中，这也是原装贴膜所没有的。

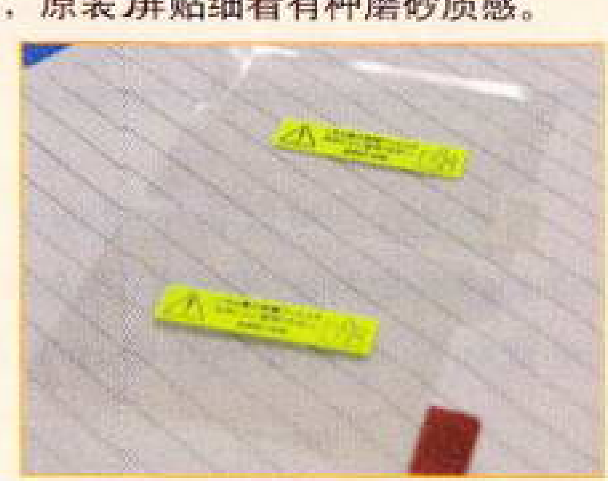


▶原装屏幕保护贴总共就含两张贴纸和一块屏幕清洁布。



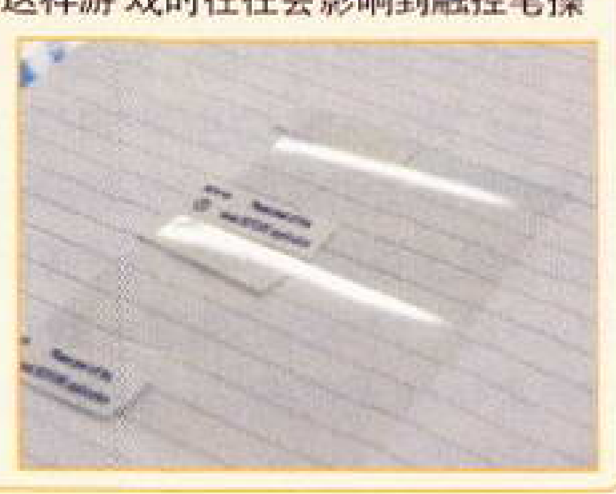
◀仿货多出软卡这一附件，而且贴膜也用塑料袋又包了一层。

观察原装屏幕保护贴的两张贴膜。首先，正面中心有荧光黄贴纸，上面用日文写着贴膜的粘贴方法；其次，上下屏贴膜右下角用白红标签加以区别，且右上角有透明半片；再次，原装贴膜的下屏屏贴（图中上方的那张）并没有将周围的宽边除掉；最后，原装屏贴细看有种磨砂质感。



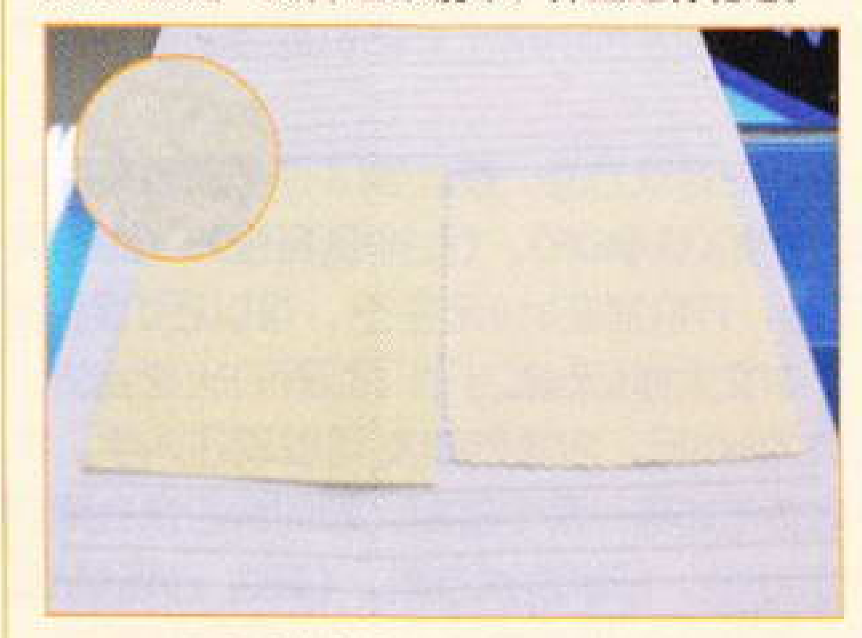
▶原装屏幕保护贴中间的粘贴方法说明非常醒目。

我们再来看看仿货的贴膜，首先正反面采用英文红蓝标签，其次下屏贴膜（照片上方的那张贴膜）已经剪裁得没有宽边，另外整个贴膜材质过于光滑，这样游戏时往往会影响到触控笔操作的精确度。



▶仿货贴膜上使用的是红蓝字样的英文标签。

最后再来对比一下两块屏幕清洁布，左侧原装屏幕清洁布采用羊革材料制作，因此表面上有很明显的不规则纹理；而右侧仿货的屏幕清洁布完全就是一块普通眼镜布，并且还有花边。



▲屏幕清洁布的材质差异就更大了。

介绍了这么多识别的要点，相信大家也都掌握了区分原装屏幕保护贴与仿货的技巧，不会再上JS们的当了。要知道，原装屏幕保护贴市场售价应在50元左右，而仿货售价仅要20元左右，如果被人拿仿货充了原装货，可就白白被骗去至少30元。最后，感谢深圳市华强北万商电脑城2层龙漫电玩店以及行宇祺的友情帮助。下辑中我们还会为大家带来其他周边的识别方法，还请大家多多关注！

话梅杂志&3DM-SMV



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

国庆过后，喧嚣的街道终于宁静了下来。人们也纷纷返回到自己的工作岗位，而之前生意冷清的游戏卖场也终于有了点起色。商人们重新露出久违的笑容来迎接顾客。"请问您要买什么游戏机？"女店员的阵阵迎客声甜得真是让人不忍心走开。

Sony的PSP手掌机售价略有跌势，国庆前1.5黑色豪华版PSP的价格为1800元，现在已经跌回至1750元。而1.5黑色普通版PSP的价格则跌到1600元。以上价格均为台湾版，美、日版价格稍有不同，但基本相差不过十来元。在广州各大游戏店买PSP主机，部分商家依然免费赠送引导盘、组装包等礼品。白色机器现在极少看到，毕竟1.5的机器每卖一台便是少一台。有现货的商家一般1.5白色豪华版PSP卖1850元左右，1.5白色普通版PSP卖1700元左右。

除了这些版本的PSP，还有一种官方翻新主机出售，1.5黑色普通版翻新PSP的价格为1350元。这种机器包装为特制的，官方只提供普通版出售，没有豪华版。而另有一种拆机降级机器，现在的价格比全新机器要略低一两百元。

PSP游戏方面，最近到了许多新老美版游戏，例如《铁拳DR》、《女神侧身像》、《海豹突击队》，开价都在310元左右，可以还价到300元。中文大作《天地之门2 武双传》火速到货，售价为340元，心急的朋友可以现在入手。不急的话不妨等一两个星期，那时候应该会降到300元出头。日版游戏方面，《高达 沙场混战》依旧是最受欢迎的游戏之一，价格为320元。

国庆刚过便传来一个震撼新闻——4G组装记忆棒正式上市！这款记忆棒的做工和之前的2G组装记忆棒做工无异，几乎以假乱真。该记忆棒一经推出即受到热烈追捧，不少玩家纷纷购买4G记忆棒以替换老的2G记忆棒。毕竟容量大了可以装更多的电影和游戏。价格方面，店里开价为680元，网络商人开价为666元左右。而同时，2G组装记忆棒价格反弹，容量为1959M的2G组装记忆棒现在已经涨回到350元了，容量为1938M以及1949M的2G组装记忆棒的价格也在300元出头。最近闪存市场大涨，内存条、闪存卡的价格都不太正常。要知道之前1959M的2G记忆棒曾经卖出过260元的超低价格呢。笔者觉得如果大家资金充足的话请大家优先选购4G组装记忆棒，多花出的320元很对得起这多出的2G容量的。不需要经常更换记忆棒是它的最大优点。组装记忆棒一般承诺1年内有问题免费更换全新货，运气好的话在1年之后也可以继续享受质保，这个就得看商家的心情了。如果对组装货的质量没信心，可以考虑购买行货，现在Sandisk行货4G记忆棒的价格为1100元。

NDSL方面，美版白色主机继续涨价，国庆之后已经涨到1160元了。这个价格和一个多月前的1060元真是天壤之别。欧版在少部分游戏店里看到有货，价格和美版一样为1160元。



▲10月20日配图，配文：国庆之后游戏市场恢复了人气，不少孩子在家长陪同下前来购买游戏商品。

话梅杂志&3DM-SMY

神游iDSL售价和半个月前保持不变：1180元。日版NDSL目前最贵，白色日版NDSL价格为1300元，深蓝、浅蓝色日版NDSL价格为1280元，黑色日版NDSL价格为1350元，粉红色日版NDSL价格为1420元。所有版本的NDSL中就数粉红色涨幅最大。

NDS游戏销量已经远不如从前。这是烧录卡发展到一定局势的必然结果。就连《口袋妖怪》这样的作品都不是很好卖，一方面由于批发商供货紧张，另一方面则由于玩家的需求量不高。大量玩家直接用烧录卡玩这游戏，还有不少玩家打算等汉化中文版出了之后再玩。如果大家想买《口袋妖怪》很可能买不到现货，不少游戏店需要预定。

烧录卡方面没有太大动静，DSLink售价298元，G6L售价490元，M3L售价360元，EZ4LD售价为340元，Ewin2-microSD售价为190元，SCL售价为298元。

现今店里面销量最高的烧录卡为SCL，但笔者善意地提醒一下大家：最好卖的烧录卡未必最好用。如何挑选适合自己的烧录卡呢？还请大家多多查阅《掌机王SP》上刊登过的各类烧录卡评测文章，千万不要盲目地听信商家的推荐。对大部分商家来说，利润最高的产品永远是大力推荐的商品。

文末提醒一下各位朋友：现在的气候刚好处于秋分过后，早晚温差大。各位读者朋友一定记得保护好身体。笔者由于受寒已经连续咳嗽40余日，咳咳……





本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1750(1.5)	1600(1.5)	1180	1160	—	730	—	620 650(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1800(1.5) 1600(2.71)	1600(1.5) 1400(2.71)	—	1100(黑、白) 1080(粉)	880	—	580	640 (背光)	620
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1850(1.5) 1780(2.71)	1650(1.5) 1580(2.71)	1180 1180	—	—	750	660 (背光)	—	
安徽合肥	红星四海电玩	1750(1.5)	1500(1.5)	1100	1100	850	—	330	480 620(背光)	480

话梅杂志&3DM-SMV

掌机游戏综合发售表

时间过得真快，一转眼时间已经进入了11月，而一年一度的年末商战的前哨战也即将在月底打响。也许是为了替年末商战积蓄力量，11月上旬几大掌机平台的软件阵容均显得有些薄弱。其中比较值得关注的，当数11月2日NDS上的“《星之卡比》系列”最新作了。同日，“《WE》系列”的新作也将光临NDS平台。另外，PSP专用的摄像头也将于同一天发售。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年11月30日			
最终幻想VI Advance ファイナルファンタジーVI アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元
2006年			
合金弹头 メタルスラッグ	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头2 メタルスラッグ2	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头3 メタルスラッグ3	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头4 メタルスラッグ4	SNK Playmore	STG	售价未定

Nintendo DS

2006年10月26日			
逆转裁判2 廉价版 逆转裁判2 Best Price	Capcom	AVG	2800日元
淘金者 ロードランナー	Hudson	ACT	2800日元
魔法老师涅吉 超 麻帆良大战 ネギま！？超 麻帆良大战	MMV	AVG	4800日元
风雨传说 テイルズ オブ ザ テンペスト	NBGI	RPG	4800日元
时尚公主DS 恋上时尚 おしゃれプリンセスDS おしゃれに恋して！	Culture Brain	ETC	4800日元
事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS いまさら人には聞けない 大人の常识力トレーニングDS	Nintendo	ETC	3800日元
粉红之路 闪亮音乐时间 ピンキーストリート キラキラ☆ミュージックアワー	Dimple Entertainment	MUG	4800日元
2006年10月30日			
圣剑传说 玛娜之子 Children of Mana	Square Enix	A·RPG	29.99美元
2006年10月31日			
极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon: Own the City	EA	RAC	29.99美元
2006年11月2日			
星之卡比 多罗奇团前来拜访 星のカービィ 参上！ドロッチェ团	Nintendo	ACT	4800日元
世界足球 胜利11人DS ワールドサッカーウイニングイレブンDS	Konami	SPG	3980日元
乐高星球大战 II レゴ スター・ウォーズ II	EA	ACT	4800日元
2006年11月6日			
节拍特工 Elite Beat Agents	Nintendo	MUG	29.99美元
2006年11月9日			
怪医秦博士 火鸟篇 ブラック・ジャック 火の鸟编	SEGA	ACT	4800日元

话梅杂志&3DM

用眼睛锻炼右脑 DS速读术 目で右脳を鍛える DS速读术	Mile Stone	ETC	2800日元
财团法人日本汉字能力检定协会官方软件 200万人的汉检 彻底汉字脑 财团法人日本汉字能力检定协会公式ソフト 200万人の汉检 とことん汉字脑	IE Institute	ETC	2380日元
2006年11月16日			
恶魔城 迷宫画廊 恶魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス	Konami	ACT	4800日元
魔术大全 マジック大全	Nintendo	ETC	3800日元
益智系列Vol.5 数回 パズルシリーズVol.5 スリザーリンク	Hudson	PUZ	2800日元
益智系列Vol.6 插画逻辑 パズルシリーズVol.6 イラストロジック	Hudson	PUZ	3800日元
益智系列Vol.7 填字游戏2 パズルシリーズVol.7 クロスワード2	Hudson	PUZ	3800日元
2006年11月22日			
时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版 オシャレ魔女 ラブandベリー DSコレクション	SEGA	ETC	5800日元
我们的太阳 强哥与撒巴塔 ボクらの太阳 Django&Sabata	Konami	A・RPG	4980日元
当地检定DS ご当地检定DS	Spike	ETC	3800日元
2006年11月23日			
JUMP终极明星大乱斗 JUMP ULTIMATE STARS	Nintendo	FTG	4800日元

PlayStation Portable

2006年10月26日			
未名传奇 战士机密 アントールドレジェンド ウォリアーズ・コード	Ubisoft	A・RPG	4800日元
随身美少女麻将 THE どこでもギャル麻雀	D3 Publisher	TAB	2500日元
皇牌空战X 诡影苍穹 エースコンバットX スカイズ オブ デセプション	NBGI	STG	4800日元
天堂之愿 ヘブンズウイル	Taito	ACT	4800日元
蜘蛛侠2 Spider Man2	Activision	ACT	4800日元
忍道 焰 忍道 焰	Spike	ACT	4800日元
鬼魂力量VS混沌时代 スペクトラル VS ジェネレーション	Idea Factory	FTG	4800日元
2006年10月30日			
横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games	ACT	39.99美元
2006年10月31日			
杀戮地带 解放 Killzone: Liberation	SCEA	ACT	39.99美元
极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon: Own the City	EA	RAC	39.99美元
2006年11月2日			
Lumines II Lumines II	Buena Vista Games	PUZ	29.99美元
2006年11月16日			
恶代官漫游记 恶代官漫游记	Global A Entertainment	TAB	4800日元
天平彩球2again ぶらすぶらむ2again	Takuyo	PUZ	4800日元
数独 SUDOKU 数独	Hudson	PUZ	2800日元
2006年11月22日			
约束之地 利维艾拉 Riviera 约束の地リヴィエラ	Sting	RPG	4800日元
圣女贞德 ジャンヌ・ダルク	SCEJ	S・RPG	4800日元
2006年11月30日			
魔界战记 携带版 魔界战记ディスガイア Portable	日本一Software	S・RPG	4800日元
我的迷宫 己のダンジョン	SEGA	RPG	4800日元
智能执照2 インテリジェントライセンス2	Nowproduction	PUZ	2800日元
脑快感 大家一起开心体验 脳に快感 みんなでアハ体验!	SEGA	ETC	2800日元

话梅杂志&3DM-SMV

口袋光环 精彩内容导视 Vol.51

新作快报

收录宣传影像

《怪医秦博士 火鸟篇》，《魔法老师涅吉 超 麻帆良大战》，《口袋棒球9》，《家庭星空 携带版》。



收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像，让你了解到游戏的最新情报。

火热试玩台



收录试玩影像

《激斗！自制机器人》，《音乐连携 GUNPEY-R》，《教父 暴徒战争》，《天地之门2 武双传》。

将近期掌机新作一网打尽，通过实际试玩让你了解游戏的精彩表现。

玩转PSP

自制2.71固件特别版使用指南

自制2.71固件特别版拥有着1.5与2.71固件的所有优点，我们将通过影像来为你演示软件的具体效果。

劲作推荐

《杀戮地带 解放》

《杀戮地带》那科幻味浓厚的世界观以及硬派的风格给玩家们留下了深刻的印象，如今PSP版的《杀戮地带》也和玩家们见面了。

《最终幻想Ｖ》

“《最终幻想》系列”的第5作终于登场了，多年前的经典在GBA上获得了重生。游戏在画面、音乐上的表现都不错，还加入了众多新要素，就让我们随着影像来看一下吧。



掌机大作的精彩表现如何，就让我们通过影像来一览全貌吧。



本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买最新书刊。



零 镇魂歌

112页16开精装特辑＋珍藏版DVD×2

11月6日 全国上市

官方权威版世界解惑/“《零》系列”总体漫谈/全角色资料介绍/经典怨灵资料/全系列文档一览/精美设定原画赏析/令人背脊发寒的制作秘闻/“零 PROJECT”制作人访谈/全系列精选影像收录/珍藏版预告片及MV欣赏。

游戏机实用技术

2006年12月B

11月初全国上市!

今冬全机种关注作品新作速报；《分裂细胞 双重特工》、《风雨传说》、《足球小将》等最新游戏攻略特快；PS3发售巨献，图说PS家族；光棍节特别奉献，单身启示录；庆PS2版《JOJO》发售，特稿带你回顾经典；本期继续赠送迷你DVD，详细实录小编的上海潜入大作战。外加可爱游戏人物随意贴。





DVD收藏盒继续送!

全新定价 仅售8.8元!

游戏光环DVD

第20辑

10月30日 全国上市

本辑的关键词是“新作试玩”，收录了《战争机器》、《刺客信条》、《失落的星球》、《荒野兵器5》等新作的实际试玩影像。同时，游戏深度评析栏目“交叉评论总动员”将首次与DVD影像部分联动，推出“交叉评论总动员”的视频版，本次的评论对象是本辑DVD的封面游戏——Ubi Soft的年度大作《分裂细胞 双重特工》。

levelup 游戏城寨

LeveL 16

已上市

PS3主机大解析

《莱顿教授和不可思议的小镇》、《富豪街DS》、《圣剑传说4》等新作速报

掌机研究室专题解析次时代NDS烧录卡

城寨小百科讲述《刺客信条》的故事

新增休闲吧栏目让各位看得过瘾

各地报刊亭销售中



话梅杂志&3DM-SMV

海量大作 一举来袭

TALES OF THE TEMPEST

grand theft auto
Vice City Stories

PSP 横行霸道 罪都故事
PSP 皇牌空战X 诡影苍穹
PSP 荣誉勋章 英雄
NDS 风雨传说
NDS 星之卡比 多罗奇团前来拜访
NDS 世界足球 胜利11人DS

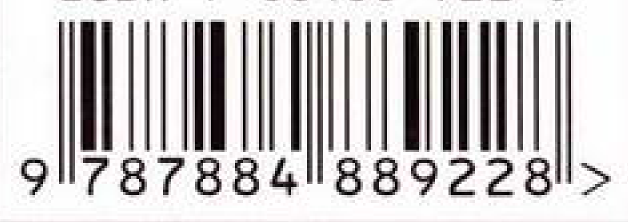
精美赠品
Tecmo人气偶像Rio
大幅海报

口袋光环 vol.52
口袋光环
最新掌机精彩影像，
完全收录！

最及时详细的攻略 尽在

掌机王Sp 52辑

定价：8.8元


ISBN 7-88488-922-6
9 787884 889228



话梅杂志&3DM-SMV